ACE VENTURA PO POLSKU - mamy go pierwsi!!

ISSN 1428-2860 INDEKS 338443 CENA 3.50 ZŁ

Reset

NIEREALNY ŚWIAT REALNYCH RZECZY:
animacja komputerowa w teledyskach.

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

MAJ 1997 NR 5/97 (1)

DIABLO

przebój sezonu

ACE VENTURA

TITANIC

ANTIEAM

TIMELAPSE

ToonStruck

Internet:
jak się podłączyć?

Poradnik: Diablo

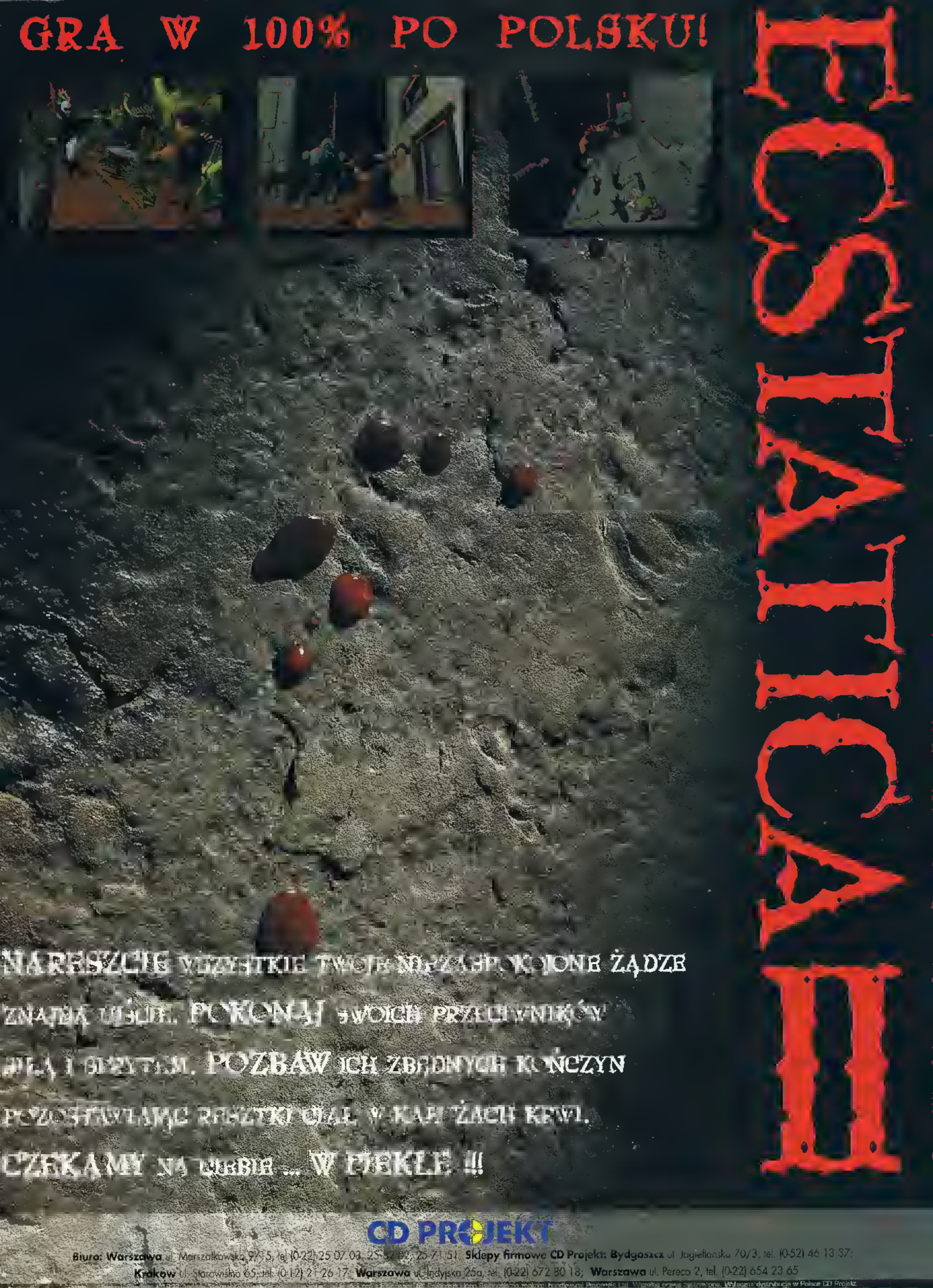
film: POWRÓT IMPERATORA

ISSN 1428-2860 05>

9 771428 286970

INTERNET ● bezpłatne przyłączenie i niskie ceny miesięczne ● trzydniowe konto próbne ● łatwość dodzwonienia się ● bezpłatna pomoc telefoniczna ● natychmiastowe podłączenie ● darmowa standardowa strona WWW ●

ZADZWOŃ. MY ZROBIMY RESZTĘ. tel. (0-22)828 09 79 pon.-pt. od 8.00 do 22.00, sob. od 9.00 do 17.00 http://www.supermedia.pl e-mail: sales@supermedia.pl


GRA W 100% PO POLSKU!
ECSTATICA II
NARESZCIE WSZYSTKIE TWOJE NIEZASPOKOJONE ŻĄDZE
ZNAJDĄ UJŚCIE. POKONAJ SWOICH PRZECIWNIKÓW
SIŁĄ I SPRYTEM. POZBAW ICH ZBĘDNYCH KOŃCZYN
POZOSTAWIAJĄC RESZTKI CIAŁ W KAŁUŻACH KRWI.
CZEKAMY NA CIEBIE ... W PIEKLE !!!
CD PROJEKT
Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 25 07 03, 25 82 82, 25 71 51 Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz ul. Jagiellońska 70/3, tel. (0-52) 46 13 37;
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

WITAMY W NAJNOWSZYM NA POLSKIM RYNKU MAGAZYNIE O GRACH KOMPUTEROWYCH! BĘDZIESZ ZASKOCZONY, ALE ZNAMY SIĘ OD DAWNA. W ZESPOLE REDAKCYJNYM ZNAJDZIESZ STARYCH ZNAJOMYCH: BERGERA, KAYTECK'A, MICZA, PEJOTLA, BAMSEGO, USERA JAMĘ, MAMUTA, DIXIEGO, GAWRONA.

Jak do tego doszło, że ludzie z różnych redakcji największych polskich pism o grach, zebrali się by stworzyć **Reset**? To długa historia.

Dość powiedziedzieć, że stało się - zaiskrzyło i wyniku totalnej burzy mózgów powstał pierwszy numer, który właśnie czytasz.

Aby stworzyć nowatorskie pismo, zerwaliśmy ze starymi układami i utartymi schematami. Pytasz, jak to możliwe? Spokojnie, korzystamy z najskuteczniejszej opcji - **Reset**.

JACEK MARCZEWSKI
Redaktor Naczelny

PIOTR MAŃKOWSKI
Z-ca Naczelnego

Reset

Magazyn gier komputerowych

Numer 1(1), Maj 1997 Nakład 70,000 egz.

PL ISSN 1428-2860

Redaktor Naczelny: Jacek Marczewski

Zastępca Naczelnego: Piotr Mańkowski

CD-ROM: Krzysztof Gawrysiak **Sekretarz Redakcji:** Radosław Walczyk **Dyrektor Artystyczny:** Mirosław Urbaniak **Grafika i skład:** Piotr Leczkowski

Korekta: ESTA

Stali współpracownicy: Dariusz Góralski, Paweł Jankowski, Marek Konderski, Michał Mazurkiewicz, Kamil Mętrak, Grzegorz Miller, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Tomasz Przyjemski

Adres redakcji: RESET ul. Chłodna 35/37 00-867 Warszawa tel. +(22) 654 - 70 - 04 fax +(22) 654 - 78 - 23, +(22) 654 - 57 - 95

Prenumerata i kolportaż: Weronika Tratkiewicz tel. +(22)654 - 78 - 23 w. 171

Promocja: Małgorzata Kozakiewicz tel. +(22) 654 - 78 - 23 w. 161

Reklama: Arkadiusz Grączyński tel. +(22) 654 - 29 - 09

Graficzne Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła **Druk:** Zakłady

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Wydawnictwo nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo do adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawca: ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

NASZ e-mail: Reset@Supermedia.pl

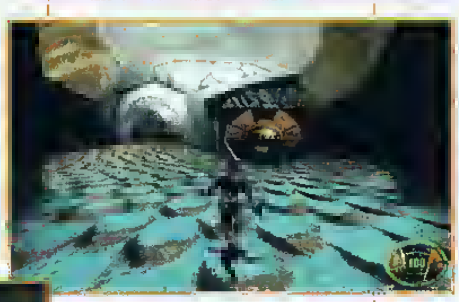
Co w numerze ?...

GRA MIESIĄCA

Pierwszorzędne spolszczenie opartej na filmowym przeboju przygodówki.

18-20

MDK



TITANIC

Zapraszamy Was na pierwszy i ostatni rejs Titanica. Na szczęście z nami wyjdziecie z tego suchą nogą...

36-37

Najemnik Kurt wyrusza na krucjatę przeciw obcym najeźdźcom.

58-59

Battleground: Antietam

Dla strategów szansa na odwrócenie losów Wojny Secesyjnej. Narodziny Stanów Zjednoczonych...

40-41

Polecamy też:

ODLOTY

Wisielczy Humor	80-81
Broń	82-83
Shadowrun	84-85
Netrunner	86-87
Aktorzy w grach	89-91
Zaginione cywilizacje	92-93
Gry planszowe	94-95
Film: Star Wars	96-97
Skate	98
Roswell	99

netrunner

Nowy system karciany z akcją osadzoną w świecie cyberpunk.

86-87

Menu CD 6-7
Widoki na przyszłość 8-12
Konkurs 13
Wywiad 14-16

RECENZJE

Ace Ventura	18-20
M.A.X	22-23
Phantasmagoria 2	24-25
Realms of the Haunting	26-27
Magic: The Gathering	28-29
Katharsis	30
Lew Leon	31
Larry 7	32-33
NBA Live 97	34-35
Titanic	36-37
Archimedean Dynasty	38-39
Battleground: Antietam	40-41
Steel Panthers 2	42-43
Panzer Dragoon	44-45
Time Lapse	46-47
Blood&Magic	48
City of Lost Children	53
Sherlock Holmes: Case of Rose Tatoo	54
Dragon Lore 2	55
Toonstruck	56-57
MDK	58-59
Diablo	60-61
Stars!	62
Wages of War	63

Help	64-65
Medical Advisor	66-67
Encyklopedia Kosmosu	68
Encyklopedia Nauki	69
Poradnik C&C	70-71
Poradnik Diablo	72-74
Hardware: VFX1	75
Hardwaree: MMX	76
Internet	78-79

Witaj szalony graczu! Zanim zaczniesz czytać resztę numeru i wciągnie cię na dobre, mamy do przekazania dobrą wiadomość. Po tytule rubryki już pewnie domyśliłeś się w czym rzecz. Tak! Od przyszłego numeru RESET będzie wychodził również w edycji na kompakcie.

Chcemy żeby kompakt podobnie jak całe pismo, był absolutnie unikalny. Trzonem płytki będą najnowsze dema gier — to jasne. Monitorujemy nieustannie net i mamy swoje układy z dystrybutorami, ale pojawił się problem co z tej masy wybrać. W końcu na kompakcie choćbyś pękł nie zmieścisz więcej niż 650MB. Dlatego pomóż nam odcedzić to, co cię najbardziej interesuje. Pewną pomocą może być wirtualny zestaw przedstawiony obok. Zerknij, przeczytaj i napisz na kartce pocztowej, jak ci się podoba i które pozycje najbardziej cię interesują. Nazwiska wszystkich korespondentów uwiecznimy na premierowym CD.

Zdobycie gry to jedno, ale przejście jej to zupełnie inna bajka. W czasie grania zdarzają się okazjonalne awarie — momenty z pozoru nie do przejścia, które blokują dalszy postęp w grze i psują całą zabawę. Choćbyś nie wiem jakim był komputerowym macho, staniesz kiedyś w grze przed ścianą nie do przejścia. Spieszymy z pomocą. Na RESET'owym kompakcie zamieścimy kompletne rozwiązania — a ze Polacy nie gęsi, to wszystkie będą napisane po polsku. Wróć na chwilę do kartki pocztowej i dopisz z którą grą masz lub miałeś problem.

Mamy sporo zwariowanych pomysłów. Co powiesz na to, że w świat każdego krążka RESET wprowadzi cię szałowa długonoga dziewczyna. Szczęka opada! A może następnym razem kiedy będziesz wybierał się do kina zamiast sięgać do gazety po recenzję, obejrzysz na monitorze fragmenty najnowszych filmów? Czy zgodzisz się, że kupno dobrego kompaktu nie musi zerować twojego całomiesięcznego budżetu?

Jeśli w głowie kołacze ci się świetny pomysł na materiał do CD, a nikt wcześniej nie pytał cię o zdanie, to nadszedł właściwy moment. Wykorzystaj go. Chcemy pierwszą płytkę zrobić razem z tobą. Tak, tak — nie oglądaj się tak na boki, właśnie o TOBIE mowa. Sięgnij po pocztówkę, nakreśl pokrótce swoją wizję i wyślij całość na adres redakcji. Zależy nam na twojej opinii — najbardziej odlotowe pomysły zostaną nagrodzone kwartalną prenumeratą RESET CD.

Neophyte

W sumie skromna gra w stylu AD&D – qadim, tyle że zawiera w sobie niespodziankę. Otóż wszystkie postacie rysowane są w stylu Manga, a dla wielu już ten sam fakt stanowi nie lada gratkę.

Magic: the Gathering /Microprose/

Od 1993 roku na całym świecie sprzedało się ponad 300 mln kompletów kart z serii Magic: The Gathering. Komputerowa wersja tej karcianej rozrywki już dotarła, demo pozwala zapoznać się z jej podstawowymi cechami.

Fragile Allegiance / Interplay/

Strategiczna gra z Interplay, producenta, który używał swego czasu hasła reklamowego Feed Your Brain. Ciekawe, czy okaże się lepsza niż wydane ostatnio Deadlock i Dominion?

Fallen Haven / Interactive Magic/

Fabuła tej gry opowiada o konflikcie Ziemian z zamieszkującym obcą planetę plemieniem Tyranów. Gracz rozwija technologie, buduje jednostki, które pokonają przeciwnika.

Great Battles of Alexander

Niezła gra strategiczna dla miłośników gatunku. Pozwala odtworzyć historyczne bitwy, jakie stały się udziałem Alexandra Wielkiego. Dla rasowych strategów to niemała gratka.

Alien Trilogy /Acclaim/

Gra odniosła oszałamiający sukces w wersji na konsolę PlayStation, obecnie Acclaim postanowił przenieść ją na PC. W korytarzach kosmicznej bazy czają się Obcy, niczym z filmu Ridley'a Scotta. Wszystko odbywa się niczym w produkcjach id Software.

Redneck Rampage /Xatrix/

Strzelanin 3D jest na rynku dużo. Ta wyróżnia rewelacyjną grafiką, sporą dawką krwi i wysokimi wymaganiami sprzętowymi. Powiecie, że każda gra 3D posiada obecnie takie cechy? Uwierzcie, że Redneck Rampage naprawdę różni się od tych pozostałych.

Sacred Mirror of Kofun /Enteractive/

Przeszukiwanie podwodnych domen stanie się udziałem gracza w tej grze o tajemniczym tytule. Czy bliżej stąd do Creation czy do Archimedean Dynasty, to już kwestia sporna.

Scarab /Electronic Arts/

Zupełnie nagle pojawiła się zapowiedź, że Electronic Arts zamierza wypuścić kolejną przygodówkę. Będzie musiała zmierzyć się z mitem wydanego niedawno Sherlocka Holmesa.

Scorcher /Scavenger/

Skandynawowie ze Scavenger wypuścili niemal równocześnie na rynek Amok i Scorcher. Ten drugi tytuł, którego demo prezentujemy, to wyścigi na futurystycznych maszynkach o nazwie Hyperbike. Delikwenci pędzą wijącym się torem. Grafika jest bardzo realistyczna, zwłaszcza efekty light-sourcing.

Sega Rally /Sega/

Konwersja przeboju z konsoli SEGA Saturn. Działające tylko pod Windows 95 wyścigi mają zamiar konkurować ze Screamerem 2.

Virtua Cop /Sega/

Oto strzelanina XXI wieku. Znają ją wszyscy bywalcy salonów gier oraz posiadacze Saturna. Na ekranie co rusz pojawiają się ubrani w ładnie skrojone garnitury bandyci. Ty musisz czym prędzej nafaszerować ich ołowiem.

Non-playable:

Blade Runner / Westwood Studios/

Gra oparta jest rzecz jasna na filmie Ridleya Scotta, ten zaś na powieści Philipa Dicka, „Do Androids Dream of the Electric Sheep?". Zanurzamy się w Los Angeles XXI wieku. Świat cyborgów, przemocy i nihilizmu.

Lands of Lore 2 / Westwood Studios/

Superprodukcja – RPG wszechczasów ma zostać ukończona wiosną. W demie można obejrzeć prześliczne filmiki, jakie pojawią się w tej wielce oczekiwanej grze.

MDK /Interplay/

MDK jest jedną z najlepiej zapowiadających się strzelanin 1997 roku. Najemnik Kurt biegnie z laserem i strzela do przedstawicieli rasy najeźdźców, którzy dokonali właśnie inwazji na Ziemię. Akcja jest bardzo ostra.

Red Alert / Westwood Studios/

Czy trzeba coś mówić? Oto nieinteraktywne demo Red Alert, pokazujące potęgę tej gry. Interaktywnego dema póki co nie ma jeszcze na rynku.

Shareware:

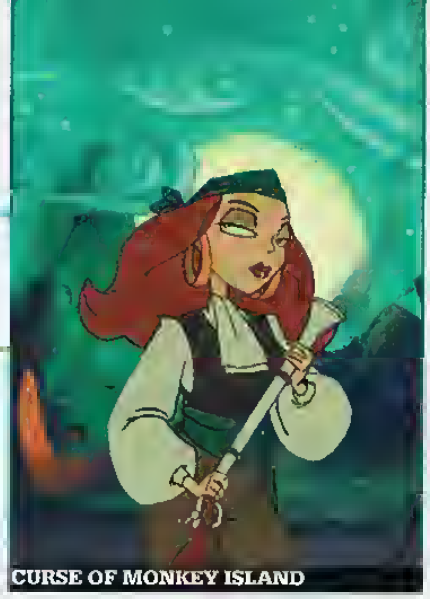
RAR V2.00

Jeden z lepszych programów do pakowania ciut za dużych plików.

Quickview Deluxe

Jeśli chcecie pooglądać filmiki ten programik jest jednym z najlepszych, który Wam w tym pomoże.

WIDOKI na przyszłość


CURSE OF MONKEY ISLAND

OSZALAŁY ŚWIAT GIER PĘDZI NAPRZÓD. WIĘKSZOŚĆ NOWYCH TYTUŁÓW JEDNAK, TO STARE POMYSŁY W NOWYM OPAKOWANIU. PO OKŁADCE NIE POZNASZ, CZY WARTO KUPIĆ WAR DIARY - DOPIERO W DOMU OKAŻE SIĘ, ŻE MASZ JUŻ COŚ TAKIEGO, TYLE ŻE ZWIE SIĘ WARCRAFT. PIENIĘDZY ZA MAŁO, NOWYCH TYTUŁÓW ZA DUŻO. JAK SIĘ W TYM WSZYSTKIM NIE POGUBIĆ?

W rubryce News nie doświadczycie ciętych opinii i polemik, znajdziecie tu czystą informację.

Wtej rubryce będziemy pisać o grach mających dopiero się ukazać. Podobnie jak Wy, niecierpliwie oczekujemy nadejścia wielu nowych pozycji. Chcemy dowiedzieć się o nich jak najwięcej, jeszcze zanim trafią do sklepów. Pamiętamy, że zanim gra zostanie skierowana do sprzedaż nie powinno się jej oceniać, a jedynie — co najwyżej — sugerować, czy dobrze się zapowiada. Nam również zależy, aby gry były jak najlepsze. Słyszymy, że jeszcze w tym roku ma się ukazać na przykład KING'S QUEST 8 i robimy sobie z tego powodu wielkie nadzieje.

Na przełomie wiosny i lata należy oczekiwać premier oczekiwanych od dawien dawna tytułów: HEART OF DARKNESS, THEME HOSPITAL, LANDS OF LORE 2. Obok nich pojawi się cała grupa innych tytułów, między innymi opisywane poniżej. To również kandydaci na mniejsze lub większe przeboje. Przyjrzyjmy się im, by uzyskać przedsmak tego, co się wydarzy późną wiosną.

BETRAYAL AT ANTARA

SIERRA ON-LINE

Drogi firmy DYNAMIX i autora Raymonda Feista rozeszły się po oszołamiającym sukcesie wydanego w 1993 roku BETRAYAL AT KRONDOR. Feist odszedł do THE 7TH LEVEL, by tam pracować nad grą RETURN TO KRONDOR, natomiast porzucony przez niego DYMAMIX (wciąż pod skrzydłami SIERRA ON-LINE) sposobi się do wydania role-playing BETRAYAL AT ANTARA. W grze poruszamy się po ogromnym świecie, pełnym gór, lasów i miast — graficznie to wygląda nieźle (engine 3D a la DAGGERFALL i renderowane wnętrza knajp, sklepów). Pytanie tylko, czy nie przepadnie gdzieś ogrom szczegółów, misji i możliwości, jakie oferowała graczom niezapomniana „Zdrada w Krondorze"?

BETRAYAL IN ANTARA

CURSE OF MONKEY ISLAND

CURSE OF MONKEY ISLAND

LUCASARTS

Co tu dużo gadać: ta gra jest trzecią częścią osławionego SECRET OF MONKEY ISLAND, klasyki gier przygodowych. Zastosowano w niej grafikę, „komiksową", przypominającą stylem chociażby KING'S QUEST 7 czy recenzowanego dalej LARRY 7. Guybrush Threepwood znów ma kłopoty z przywróconym do życia kapitanem LeChuckiem. Narzeczona kandydata na pirata, gubernatorowa Marley została uprowadzona i bohater ma przed sobą nie lada misję do wykonania.

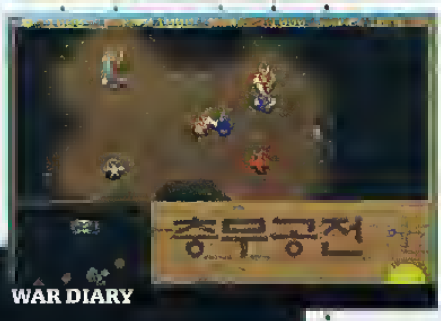
TALES OF ATLANTIS

TALES OF ATLANTIS

CRYO INTERACTIVE

Kilka miesięcy temu CRYO INTERACTIVE usamodzielniło się. Od razu ogłoszono plany wypuszczenia kilku nowych gier, które miały spowodować rewolucję wśrod przygodówek. VERSAILLES i DRAGON LORE 2 już się ukazały i wszystko zostało po staremu. Znacznie większe szanse na dokonanie przelomu w tej kategorii ma TALES OF ATLANTIS — przygodówka ze ślicznie renderowaną grafiką i sposobem poruszania bohatera nazwanym OMNI 3D, przypominającym ten z ZORK NEMESIS. Akcja dzieje się na mitycznej wyspie Atlantydzie, bohater musi wyjaśnić sprawę tajemniczego zaginięcia królowej.

TALES OF ATLANTIS



WAR DIARY

UNREAL

UNREAL

EPIC MEGAGAMES

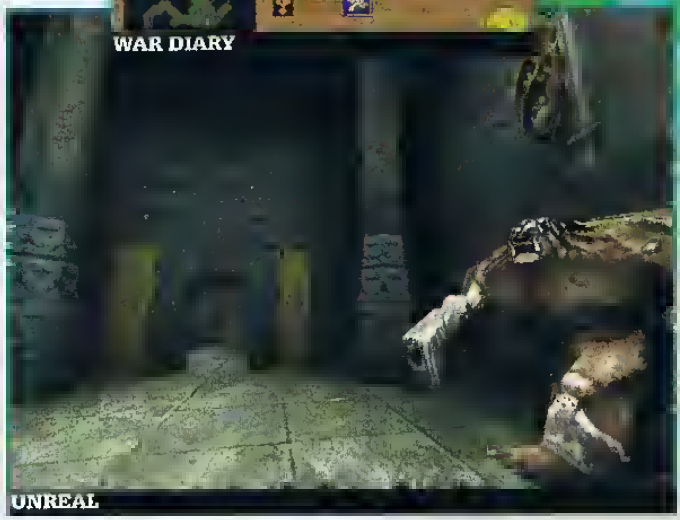
W „Nierzeczywistym" potwory są równie trój wymiarowe, duże i brzydkie, jak w QUAKE. W tej strzelaninie 3D zadbano o bardzo dokładne odtworzenie środowiska. Podziemne korytarze, sale niczym z egipskich piramid, ciasne szczeliny nad którymi można przejść trzęsącym się mostem — naprawdę robią wrażenie. UNREAL ma być w swoim gatunku drugim (obok PREY z 3DREALMS) wydarzeniem roku 1997.

ULTIMA 9

ORIGIN

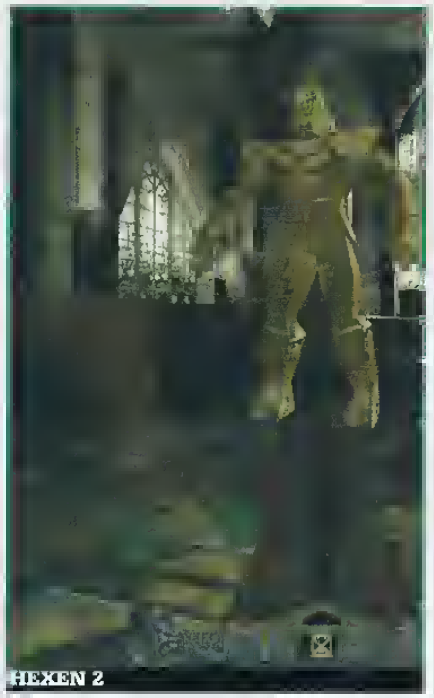
Na rynku RPG póki co panuje cisza. SSI zapowiedziała, że w 1997 nie wyda żadnej gry. Premiera oczekiwanego LANDS OF LORE 2 trochę się przeciąga, podobnie ma się sprawa z SHADOWS OVER RIVA z SI-TECH. Tymczasem ORIGIN przygotowuje na koniec roku bombę w postaci ULTIMA 9: THE ASCENSION. Ma to być ostatnia część cyklu, w której dojdzie do decydującej konfrontacji Avatara z Guardianem. Wedle zapowiedzi, w grze zastosowany zostanie engine 3D na przemian z izometrycznym rzutem a la ULTIMA 8. Do tego dochodzą renderowane scenki o jakości, jakiej jeszcze na niwie RPG nie widziano. Ogólnie rzecz biorąc, ULTIMA 9 będzie ogromna treściowo, zerwie ze zręcznościowymi tradycjami PAGAN. To będzie wielki hit, który być może reaktywuje gatunek!

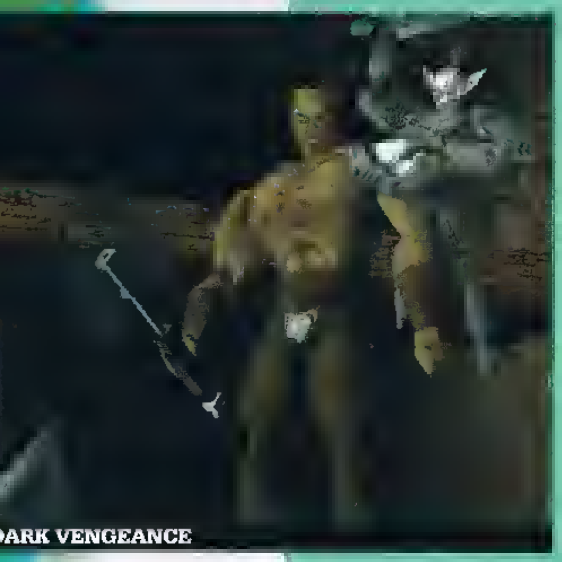
WAR DIARY



UNREAL

DARK VENGEANCE


HEXEN 2


DARK VENGEANCE

HEXEN 2

DARK VENGEANCE

REALITY BYTES

Autorzy tej gry mają tylko jeden cel: skopać tylek wszystkim firmom trudniącym się robieniem grafiki 3D. Pojedynki wojowników będą odbywały się w perspektywie a la INTO THE SHADOWS — nie zaś w klasycznym „widoku z oczu bohatera". Prezentowane premierowe screeny z tej produkcji ujawniają niespotykaną dotąd jakość trójwymiarowej grafiki. Zbudowane z wielokątów postacie wojowników wyglądają jak żywe.

Gracz wybiera spośród barbarzyńcy, alchemika, a nawet amazonki. W DARK VENGEANCE występuje dużo zbliżeń walczących zawodników. Grając samodzielnie ma się wybór spośród 20 misji. Można mieć jednak nadzieję, że historia tej produkcji zapowiadanej jako jedno z najważniejszych wydarzeń bieżącego roku nie okaże się podobna do INTO THE SHADOWS.

WAR DIARY

GAME FACTORY

WAR DIARY stanowi klon WARCRAFT z fabułą osadzoną w XVI-wiecznych Chinach. Autorzy twierdzą, że gra będzie się w zasadniczy sposób różnila od produktu BLIZZARD. Otóż, na przykład, indywidua nie będą tworzone jako posiadające określone własności: wszystkie początkowo będą nosiły status wojowników i dopiero z biegiem czasu rozwiną swe zdolności. By cieszyć się bogactwem, nie wystarczy zebrać materiały dające pieniądze (drewno, złoto) — trzeba je jeszcze sprzedać. Istnieje podział na dzień i noc — gdy zapada zmierzch, na mapie widać mniej. Dodatkowo pojawiają się takie efekty, jak burze czy deszcze. Gdy gra pojawi się na rynku, konkurować zapewne będzie z mającym się ukazać w podobnym terminie STARCRAFT ze wspomnianego BLIZZARD.

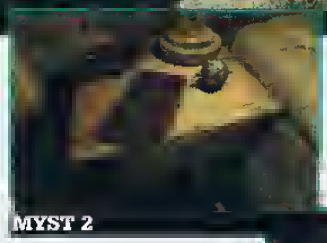
HEXEN 2

HEXEN 2

RAVEN SOFTWARE

HEXEN byl lekko ulepszoną wersją DOOM, można w nim bylo patrzeć w górę i dół, pojawily się robiące wrażenie efekty świetlne. Teraz firma RAVEN SOFTWARE, znana również z role-playing SHADOWCASTER, przygotowuje długą część tamtego przeboju. Gracz, wybierając spośród czterech charakterów, ma się zmierzyć z Wężowymi Jeźdźcami. Broni będzie całe mnóstwo, poczynając od kusz, a skończywszy na magicznych łagach. Graficznie HEXEN 2 stoi mniej więcej na poziomie UNREAL i PREY. Te trzy gry są najpoważniejszymi tytułami z serii „3D first person perspective", jakie mają się ukazać w przeciągu najbliższych miesięcy.

MYST 2


MYST 2

KING'S QUEST 8

SIERRA ON-LINE

Nowa część tasiemcowatego seriału KING'S QUEST, choć nadal będzie grą przygodową, wyposażona zostanie w grafikę 3D!. Podobnie dzieje się z nową częścią QUEST FOR GLORY. W KING'S QUEST 8: THE MASK OF ETERNITY gracz wciela się w postać Connora, młodego szlachcica z Daventry. Młodzian okazuje się jedynym obywatelem królestwa, którego nie dosięgła rzucona przez złą czarownicę klątwa, zamieniająca ludzi w kamienie. By odwrócić czar, musi złożyć (z czterech fragmentów) legendarną Maskę Wieczności. Z pewnością jeszcze nie raz będziemy pisać o tym obliczonym na okolice Gwiazdki projekcie.

MYST 2

MYST 2: RIVEN

BRODERBUND

0105

Uderzył jak grom z jasnego nieba latem 1994. Wiedzieliśmy już wówczas, jak powinna wyglądać porządna renderowana grafika, byliśmy po lekturze THE SEVENTH GUEST i REBEL ASSAULT. A jednak MYST nas zadziwił. Żadna gra przed nim (ani po nim) nie wykreowała równie tajemniczego świata. Bracia Millerowie z maciupeńkiej firmy CYAN, posiadającej najpiękniejsze na świecie logo, zaprojektowali krainę niczym ze snu, w której zwiedzaliśmy wyspę pełną zegarów, pojazd kosmiczny czy inne surrealistyczne lokacje. Tego nie da się wyrazić słowami: wszyscy, którzy widzieli MYST, wiedzą o czym mowa.

Wiadomo już, że pod koniec roku ukaże się kontynuacja tego superprzeboju. Renderowana grafika (już teraz widać) prezentuje się lepiej niż w oryginale. Jeśli chodzi o fabułę, szczegóły nie są jeszcze znane. Fanom jednak wystarczy powiedzieć, że bracia Millerowie planują zrobić grę bogatszą od MYST, o niemal dziesięciokrotnie większym budżecie. Pamiętamy, że MYST produkowano dwa lata.

REBELLION

LUCASARTS

0105

LUCASARTS oprócz wydania DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT, rzuci również na tynek inną grę opartą na świecie znanym z „Gwiezdnych Wojen". Będzie nią — uwaga — strategia! Pierwsze doświadczenia firmy z tym gatunkiem, wydane w końcu 1996 roku AFTERLIFE, znalazło tyleż samo zwolenników co przeciwników. Planowany na lato REBELLION jest kolejną grą z serii Simów, gdzie głównym celem jest zbudowanie sprawnie funkcjonującego kompleksu.

ZORK INQUISITOR

ACTIVISION

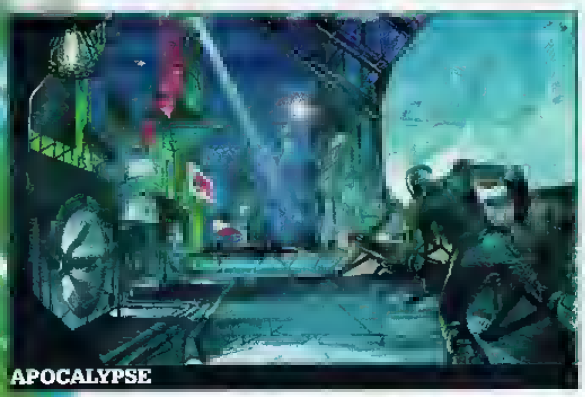
O tym projekcie krótko, gdyż znajduje się on w bardzo wczesnym stadium produkcji. Gra w sferze wizualnej będzie oczywiście sukcesorem ZORK NEMESIS. Na razie powstaje projektowana przez artystów grafika, szkicowana za pomocą kartki papieru i ołówka. Potem dopiero do akcji wkroczą graficy komputerowi. Na bieżąco będziemy informować o rozwoju tego przedsięwzięcia.

ZORK

KING'S QUEST 8

REBELLION

REBELLION


APOCALYPSE

APOCALYPSE

APOCALYPSE

APOCALYPSE

APOCALYPSE

APOCALYPSE

APOCALYPSE

APOCALYPSE

APOCALYPSE

APOCALYPSE

APOCALYPSE

ACTIVISION

Zapytacie, co jest specjalnego w tej grze? Odpowiedź będzie wielce szokująca: do jej produkcji zaangażowano samego Bruce'a Willisa! Aktor zgodził się wystąpić w scenkach przerywnikowych. Wspomina: „ Gdy ludzie z ACTIVISION pokazali mi grafikę tej gry, zwaliło mnie to z nóg''. Firma pracowała nad nią od ponad dwóch lat.

APOCALYPSE

Akcja APOCALYPSE umieszczona została w mrocznej przyszłości. Różne religie starają się uzyskać jak największe wpływy. Gracz wespół ze swym komputerowym kompanem wyrusza na krwawą krucjatę, której celem będzie zgładzenie Czterech Jeźdźców Apokalipsy. Grafika 3D prezentuje się wyśmienicie, na szczególną uwagę zasługują eksplozje i animacja bohatera.

Poniżej przedstawiamy premierowe, przesycone postindustrialnym klimatem screeny APOCALYPSE. Gra w pierwszej kolejności ukaże się w wersji na Sony Playstation.

APOCALYPSE

APOCALYPSE

Konkurs - Witryna kpiarzy

Zadanie:

- przysłać do redakcji odręczny rysunek (kolor lub mono) wykonany na białej kartce
- **tematyka miesiąca:**

DEMONY

- termin zamknięcia konkursu 16 czerwca, ogłoszenie wyników w numerze wakacyjnym

Zasady:

- rysunki ocenia jury (my) pod względem oryginalności, humoru i kunsztu
- każdy wybrany rysunek otrzymuje nagrodę, jeden autor może więc otrzymać kilka nagród
- nagrody odbierane są w redakcji

Nagrody:

- **nagroda główna: hełm wirtualny VFX-1**
- nagrody za wyróżnienia: najnowsze gry komputerowe
- nagroda niespodzianka za najbardziej pomysłowy rysunek
- najlepsze sześć rysunków umieszczamy na kolumnie „Witryna kpiarzy"

Powodzenia!

Tajny Sztab Konkursowy
Reset

Prace przysyłajcie na adres:
Redakcja **Reset**
ul. Chłodna 35/37
00-867 Warszawa

NIEREALNY ŚWIAT realnych rzeczy

GRAFICY KOMPUTEROWI: BEATA MUSIAŁ, JAROSŁAW SAWKO I PIOTR SIKORA PRACUJĄ W JEDNYM Z WIĘKSZYCH WARSZAWSKICH STUDIÓW FILMOWYCH - ACCESS GRAM. W 1995 ROKU ZDOBYLI NA YACH FESTIWAL GRAND PRIX ZA NAJLEPSZĄ ANIMACJĘ KOMPUTEROWĄ DO TELEDYSKU „GARDENER" VARIUS MANX. W NASTĘPNYM ROKU ZOSTALI NOMINOWANI DO TEJ SAMEJ NAGRODY ZA TELEDYSK „NIE KOCHANI" JUSTYNY STECZKOWSKIEJ. 1997 ROK PRZYNIÓSŁ IM NAGRODĘ MIESIĘCZNIKA „MACHINA" - MACHINER - ZA NAJLEPSZY TELEDYSK 1996 ROKU.

Maciej Nawrocki: Kto wpadł na pomysł, aby zająć się animacjami komputerowymi?

Piotr Sikora: Na pomysł ten wpadliśmy właściwie razem, na nudnych zajęciach w Szkole Biznesu (śmiech). Tak, Jarku? **Jarek Sawko:** Tak (śmiech) .

- Ale ta praca nie jest kontynuacją wybranych przez was na uczelniach kierunków. Ty Piotrze skończyłeś przecież Wydział SiMR Politechniki Warszawskiej, a Ty Jarku fizykę na UW. Zajęliście się tym dla pieniędzy, dla przyjemności, czy dla zrealizowania swoich marzeń?

PS: Nie potrafiliśmy się znaleźć w biznesie takim, w którym trzeba po prostu siedzieć i pisać jakieś tam biznes-plany. Stwierdziliśmy, że chcemy robić coś tak fajnego, jak to.

- Właśnie, dlaczego to?

JS: No cóż, w moim przypadku jest to bardzo proste. Studiując fizykę cały czas robiłem zdjęcia i przygotowywałem się — przynajmniej w myślach — do tego, że będę zdawał do szkoły filmowej na wydział operatorski. Co roku miałem zamiar się tam udać, ale efektem tych zamiarów był tylko jeden wyjazd do Łodzi, gdzie udało mi się zobaczyć tablicę ogłoszeń wydziału operatorskiego i tyle. No i w końcu postanowiłem skończyć te studia, ale jakoś tak dryfowałem w kierunku obrazków. Potem zacząłem pracować na Politechnice, w takim instytucie, gdzie zajmowaliśmy się obrazowaniem w medycynie. Tam zapoznałem się z komputerami, które umożliwiają właśnie takie graficzne przedstawianie różnych historii. Potem poznałem mojego kolegę Piotra, z którym porozumiewamy się bez słów. I tak to się zaczęło.

- Od czego zaczynaliście, co było najpierw? Co było waszym debiutem?

PS: Najpierw zainwestowaliśmy w komputer klasy 386 i zaczęliśmy pracować w 3D Studio. Zrobiliśmy reklamówkę.

- Dla Protechu?

PS: Ha, ha, ha. Nigdy ich nie kupili. Potem kupiliśmy 486 i zaczęliśmy radośnie szukać pracy, co trwało parę miesięcy.

- Jak trafiliście do Access Gram?

PS: Zupełnie przypadkowo dostałem wizytówkę. To właściwie było jedno z ostatnich miejsc gdzie chcieliśmy próbować, byliśmy już dość zniechęceni. Okazało się, że możemy właśnie tutaj popróbować. Zrobiliśmy pierwszą czołówkę dla programu Antydeniken. To był obraz pustyni i lot ptaka z pustyni Nazca w kierunku Słońca. To była wspaniała rzecz.

- Została przyjęta?

PS: Tak. Byliśmy bardzo szczęśliwi, że poszło.

- A jak Ty, Beato, dołączyłaś do Piotra i Jarka?

Beata Musiał: Wcześniej pracowałam w Gdańsku, bo tam ukończyłam studia i los znusił mnie do wyjazdu. Próbowałam później znaleźć pracę we Wrocławiu, jednak firmy tam są i mniejsze, i nie ma takiego rynku jak tutaj. Jest tylko telewizja regionalna, w związku z czym zamówienia są mniejsze. Poza tym, w porównaniu z zapotrzebowaniem jest nadmiar ludzi, którzy się tym zajmują. Przyjechałam więc do Warszawy, wykręciłam pierwszy lepszy numer, do pierwszej lepszej firmy i przyszłam. Musiałam długo się uczyć, bo nigdy nie pracowałam na stacjach graficznych Silicon Graphics, zresztą do tej pory są one domeną chłopaków. Zajmuję się rzeczami dla plastyka — mapami.

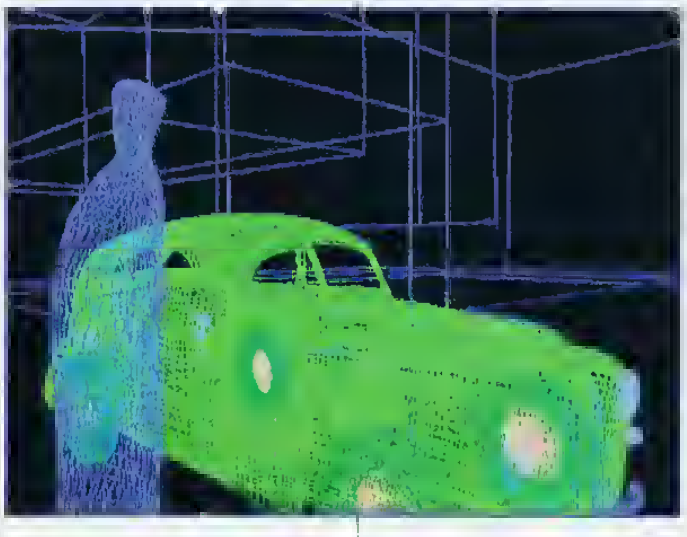
- Jak wygląda rynek animacji komputerowych w Polsce? Czy konkurencja jest duża?

PS: Prawdę mówiąc, to my działamy na takim rynku, na którym

nie mamy zbyt dużej konkurencji. Niewielu jest wariatów, którzy by chcieli robić teledyski na komputerach. Teledyski mają zwykle niski budżet. Przeważnie na clip jest tyle pieniędzy, że wystarcza na zorganizowanie normalnych zdjęć. A jak robisz teledysk techniką animacji, to musisz zrobić normalne zdjęcia i jeszcze animację, która jest bardzo pracochłonna i przeważnie na to nie ma pieniędzy. W związku z tym mało jest ludzi, którzy chcieliby to robić.

BM: Nie, to znaczy jest jeszcze ten koleś co rzeźbi na pececie.

PS: Nie będziemy o nim teraz mówić. Jest to ktoś, kto robi trzy teledyski metodą domową, w ciągu miesiąca. A my sobie zawsze tak wymyślamy scenariusze i stopień złożoności, że robimy jeden teledysk półtora miesiąca na trzech komputerach.



- A jak wygląda wasza sytuacja po wprowadzeniu umowy o odcięciu producentów spoza telewizji?

PS: Wygląda kiepsko. Dlatego że telewizja była... robiliśmy dla niej sporo czołówek. Źródło to teraz odpadło. Jest to kiepska polityka, ponieważ blokuje rozwój rynku prywatnego. Na przykład Anglicy w BBC dopuszczają produkcje zewnętrzne, ponieważ BBC zdaje sobie sprawę, że wewnątrz nikomu by się nie chciało robić rzeczy na tyle ciekawych i powiedzmy... odjazdowych.

- Porozmawiajmy o waszym pierwszym teledysku.

JS: Nasz pierwszy teledysk był zrobiony w warunkach chałupniczych. Większość czasu spędziliśmy na walce ze sprzętem...

- Ciągle stary pecet?

JS: Tak. To były wtedy tylko pecety i mieliśmy problem ze zgrywaniem animacji. Odbywało się to ramka po ramce, co strasznie niszczyło taśmy i magnetowid.

PS: I ogromnie denerwowało...

JS: Ja sądzę, że są to sprawy może mniej interesujące. Zawsze najfajniejszą rzeczą w produkcji teledysków jest to, że się wchodzi w okres bardzo gorący, w którym się wymyśla różne sceny, burza mózgów, jakieś pomysły, które chce się zrealizować. Fajne jest to, że najpierw ma się takie pomysły, później jakoś próbuje się je realizować, a sama końcówka to jest już takie trochę rozczarowanie (śmiech). Po pierwsze, że już się skończyło i nagle nie wiadomo co robić dalej. Po drugie, że to nigdy nie jest tak do końca, jak się chciało żeby było. Z teledyskiem dla Varius Manx było tak, zresztą podobnie jak z teledyskiem do „Nie kochanych", że po prostu nasza firma realizowała recital — taki recital to mnóstwo pracy całego zespołu ludzi. Wykorzystaliśmy sytuację i rozmawialiśmy z reżyserem, by dał nam do zrealizowania jeden teledysk. Mieliśmy bardzo dużo swobody zarówno przy wymyślaniu scenariusza jak przy dalszej jego realizacji.

PS: Właśnie to jest najfajniejsze w teledyskach, że masz pełną dowolność. Nie siedzi ci nad głową żadna agencja reklamowa, która ma jakąś określoną wizję. Robisz co chcesz, realizujesz swoją wizję. Nikt ci w tym nie przeszkadza. My się kiepsko czujemy w sytuacjach, gdy musimy robić coś na kształt przyniesionego przez agencję story-boardu, który nie zawsze nam się podoba.

JS: Chcialbym, aby zostało jeszcze powiedziane, że jesteśmy bardzo wdzięczni Justynie Steczkowskiej, która przy każdej okazji, gdzie tylko występowała i udzielała wywiadu, gdy pytano ją o ten teledysk zawsze podkreślała, że to myśmy go zrobili i żeśmy się bardzo napracowali. I za to jej dziękujemy.

- Jak się układała współpraca z Justyną Steczkowską i Anitą Lipnicką?

JS: Trudno tu mówić o jakiejś współpracy, bo ograniczała się ona do jednego dnia zdjęciowego. Ponieważ te realizacje były firmowane nazwiskiem reżysera, nasze kontakty zostały ograniczone do minimum. On był osobą, która przekazywała nasze pomysły.

- Jak wpłynęły nagrody i wyróżnienia na waszą pozycję na rynku? (np. Grand Prix YACH Festiwal 1995)

JS: Na przykład w tej chwili jest nagrywany z nami wywiad... (śmiech). Było parę statuetek...

PS: Moje wrażenie jest takie, że dużo produkcji, animacji, wylatuje za granicę — konkretnie do Londynu. Dlatego, że w agencjach reklamowych spora część ludzi nie wierzy, że w Polsce można coś takiego zrobić. Poza tym trudna jest sytuacja finansowa, a to z tego powodu, że na rynku polskim zaniżone są ceny animacji. Trudno jest zainwestować w sprzęt, zatrudnić ludzi, dobrze — w miarę dobrze — płacić im i jakoś egzystować finansowo. Praktycznie to się nie opłaca przy obecnych cenach w kraju. Natomiast te same agencje wyjeżdżają do Londynu i płacą dziesięciokrotnie więcej za sekundę animacji, niż by to zrobiły w Polsce.

- Jakiego używacie oprogramowania? Na jakim sprzęcie teraz pracujecie, bo widzę, że ze starego peceta zrezygnowaliście?

PS: Nie, pecet jeszcze tu stoi...

Caly czas pracujemy na Siliconach i na oprogramowaniu Alias I Wavefront.

- Czy to oprogramowanie i sprzęt są również wykorzystywane w studiach zagranicznych?

PS: Tak, jak najbardziej.

- Czyli paradoksalnie sprzęt jest na poziomie zachodnim, tylko płace nie. .. Co teraz robicie i dla kogo? Jakie są wasze plany na przyszłość?

PS: Teraz robimy teledysk dla Roberta Jansona, utwór „Male szczęścia" z jego solowej płyty. **JS**: Warto jeszcze powiedzieć, że jesteśmy realizatorami tego teledysku od początku do końca. To znaczy jesteśmy zarówno autorami scenariusza, jak i reżyserami. A plany są takie, iż chcielibyśmy robić teledyski w ten sposób, by nie wykonywać tylko animacji komputerowej, ale również mieć możliwość całościowej realizacji przy wykorzystywaniu środków nie tylko komputerowych, ale i normalnych, zdjęciowych itd. Chcemy wprowadzać rozmaite techniki produkcji teledysków.

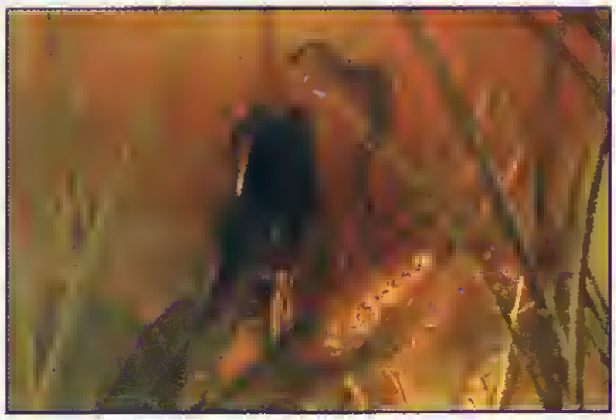
- To znaczy?

JS: To znaczy takie, które łączą zdjęcia studyjne i plenerowe z obróbką komputerową, gdzie często tej ingerencji komputera nie widać w sposób oczywisty. Uzyskuje się natomiast rzeczy, których nie można kręcić w świecie rzeczywistym.

- Ile czasu zajmuje wam wykonanie jednego teledysku?

JS: Musimy zejść do miesiąca. To znaczy jesteśmy zmuszeni do tego, aczkolwiek jest to okres z wielkim trudem akceptowany przez agencję. Chcielibyśmy mieć możliwość spokojnej pracy — około dwóch miesięcy nad jednym teledyskiem. Wtedy moglibyśmy zastosować wiele ciekawych sztuczek.

- Jak wygląda proces powstawania teledysku?



PS: Oczywiście, najpierw musi być pomysł, potem zastanawiamy się jak tu zrobić zdjęcia, żeby można je było wykorzystać w komputerze. Robimy je na blue-boxie, następnie sceny, potem je modelujemy. Modele trzeba zaladować w programie do animacji, ustawić je, zrobić wszystkie animacje, zebrać materialy, przeliczyć animacje, sprawdzić czy się zgadza to z tym, co nakręciliśmy. To znaczy trzeba dopasować ruchy i skomponować wszystko razem.

- A jak według was wygląda poziom animacji komputerowych w Polsce i na Zachodzie? Czy są one zbliżone, czy też istnieją dysproporcje między nimi?

PS: Niestety, są dysproporcje ze względu na to, że ten rozwój nie jest stymulowany. ..
JS: Anglia musi jeszcze długo, długo czekać aby do nas dojść. .. (śmiech)
PS: Niestety nie ma u nas żadnej możliwości szkolenia się w tym kierunku, wszystkiego należy się nauczyć samemu. Nie ma odpowiednich szkół. Jeśli ktoś jest plastykiem, nie ma szansy, aby znał się na oprogramowaniu. Obsługi tego typu oprogramowania można się uczyć na Wydziale Architektury.
PS: Jest taka firma amerykańska Digital Domain. Oni robią animację w taki sposób, że ludzie nie wiedzą, że to jest animacja. Jak byliśmy na wystawie w Londynie, strasznie narzekali, że nie dostali nagrody za „Apollo 13". W filmie tym jest start rakiety zrobiony w 3D, wygląda on absolutnie realistycznie. Komisja chciała dać nagrodę operatorowi (śmiech) .

BM: Tak samo było z teledyskiem „Nie kochani" na Yach Festiwal 1996. Też dostal nominację za scenografię, za zdjęcia.
PS: Animacje komputerowe są nadal rzeczą dosyć nową i nieznaną na rynku polskim. Czasami rodzi to wiele nieporozumień i śmiesznych sytuacji — np. operator dostaje nagrodę za coś. co zostało zrobione przez komputer.

- Czy marzycie o możliwościach firm amerykańskich, o zrobieniu np. drugiego „Toy Story"?

PS: Nie. Nad tym filmem pracowało kilkuset ludzi, na komputerach o mocy obliczeniowej kilka tysięcy razy większej od tego, czym teraz dysponujemy.

- Wchodzą przecież na rynek nowe procesory i możliwości będą większe. ..

JS: Tak. Możliwości będą większe, ale zawsze będą firmy z jeszcze lepszymi komputerami i małe firmy z czymś na miarę nowych czasów, ale pozostające daleko w tyle za tymi kolosami. Ale, tak czy siak, każdy będzie miał swoje miejsce na rynku.

- A co z Access Gram, przecież jest jedną z większych firm w Polsce zajmujących się tego typu działalnością?

JS: Nie, Access Gram wcale nie jest dużą firmą, ale za to prężną i szybko rozwijającą się.

- Tym bardziej życzę powodzenia i samych sukcesów. Dziękuję za rozmowę.

Reset na celowniku w maju

Przed wami kilkadziesiąt stron recenzji, w której redakcyjni maniacy rozbierają gry na czynniki pierwsze. Debaty, jaką w naszym nowym piśmie wprowadzić skalę ocen, sięgają zamierzchłych czasów. Dwie główne propozycje to: procentowa (1-100) albo punktowa 1-10. Za pierwszą przemawia możliwość dokładniejszej oceny omawianego produktu, ale jednocześnie kryje się zapytanie, w czym gra, która otrzymała 67% jest lepsza od tej, która otrzymała 66%? Przy recenzowaniu trudno używać aptekarskiej dokładności — lepiej jest wprowadzić pewne kategorie i starać się przyporządkować grę do której z nich. Stąd się wzięła skala dziesięciostopniowa. Tutaj kryteria oceny gier są znacznie prostsze, zarówno dla czytelnika, jak i dla wystawiającego ocenę.

W klepsydrze postanowiliśmy wprowadzić kategorię: Uwagi. Będziemy w niej podawać wszystkie niestandardowe, związane z grą informacje: działa tylko pod Win95, wymaga Pentium itp. Darujemy sobie wymienianie cech, takich jak: CD, VGA, SB. Wszystkie opisywane gry występują w wersjach na CD, posiadają grafikę co najmniej VGA i obsługują SoundBlastera. Po cóż więc to za każdym razem powtarzać?

Zaszczytny tytuł Gry Miesiąca przyznaliśmy w maju komediowej przygodówce ACE VENTURA. Z dumą recenzujemy ją w kompletnej, spolszczonej wersji jako pierwsi w Polsce. Jest to naprawdę genialna gra, a jakość polskiego podkładu dźwiękowego bije na głowę wiele dubbingów telewizyjnych.

W numerze znajduje się również recenzja MDK. Nie trzeba nic dodawać, ponad to, iż strzelanina INTERPLAY jest najlepszym tego typu produktem, jaki od dłuższego czasu pojawił się w sklepach. Berger wziął na warsztat kolejną część swojego ulubionego BATTLEGROUND. Jak dotąd, za najlepszy produktem z serii uznawano GETTYSBURG. Czy ANTIETAM wybije się ponad niebosiężny poziom swego poprzednika?

Tomek Przyjemski alias Dixie spędził pół miesiąca na zabawie w MAGIC: THE GATHERING (a drugie pół — na zmaganiu się z komputerem). Swe wrażenia opisuje w naszym zdaniem najbardziej fachowej recenzji tej komputerowej „karcianki", jaka się kiedykolwiek ukazała. Dixie był bardzo niepocieszony, że na recenzję ma tylko dwie strony. Twierdził, że o MAGIC można napisać co najmniej trzy razy tyle. Jeśli wyrazicie taką chęć, to do tematu wrócimy.

Gdzieś w końcu działu Recenzji znajduje się tekst o mocarnej grze zatytułowanej DIABLO. Cóż, z tego że ukazała się na rynku już jakiś czas temu — wciąż jest niemalże narkotykiem dla rzeszy fanów RPG i nie tylko. Póki co, uważamy ją za najpoważniejszego kandydata do miana Przeboju 1997.

Połówka legendarnego duetu Alex&Gawron (ten drugi) przygląda się na naszych łamach arcyciekawej grze STARS! Jest to produkcja przeznaczona dla fanatyków strategii i tylko przez nich mogąca być w pełni doceniona. Nawiasem mówiąc, kto wie czy nie uda nam się kiedyś namówić drugiego Autora z powyższej spółki na napisanie do Resetu jakiegoś tekstu...

A za miesiąc zamieścimy m.in. recenzje KILL KRUSH & DESTROY, WERSAL 1685, FALLEN HAVEN. Zobaczymy czy ECSTATICA 2 okaże się taką gwiazdą, jak jej poprzedniczka. Fanów H.P. Lovecrafta zadowoli tekst autorstwa naszego redakcyjnego fanatyka tej dziedziny — Mamuta. To zaledwie ułamek tego, co czeka was za miesiąc. Jaka gra zdobędzie laury Gry Miesiąca? Jakie pojawią się nowe rubryki? Kto nowy zagości na naszych łamach? Ilomaniespodziankami uda nam się Was zaskoczyć? Wszystko wyjaśni się już na początku czerwca.

ACE VENTURA

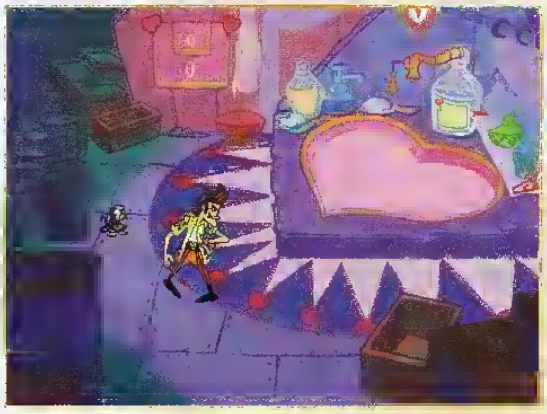
MIDZ

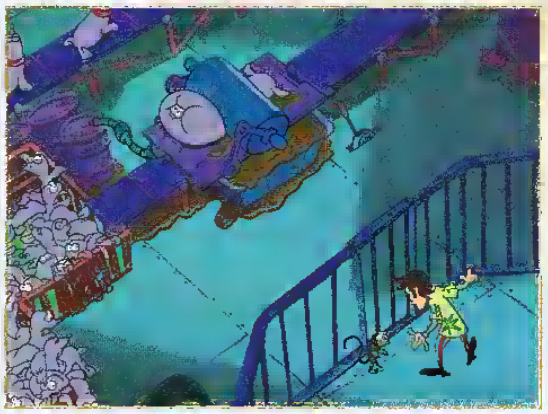
NAZYWAJĄ GO ACE VENTURA. Z WYGLĄDU PRZYPOMINA GOGUSIA, KTÓRY WYSZEDŁ WŁAŚNIE Z SALONU DIORA. POSŁUGUJE SIĘ JĘZYKIEM, JAKIEGO ZWYKLI UŻYWAĆ POKRACZNI MACHO RODEM Z „DYNASTII". OKAZUJE SIĘ JEDNAK SYMPATYCZNYM GOŚCIEM.

Z prawdziwą przyjemnością, jako pierwsi w Polsce, przedstawiamy recenzję ACE VENTURA!

THE SEVENTH LEVEL po konwersji „Monty Python & the Quest Grail" zabrał się za przeniesienie na komputery ilmowego przeboju z Jimem Carrey'em w roli głównej. Gdy widziałem „Acze" w zeszłym roku na londyńskich targach ECTS, nie robił jeszcze wrażenia. Od tamtego czasu zdążył jednak obrosnąć w pióra i z brzydkiego kaczątka przeobraził się w pięknego łabędzia. Choć ze mnie przeciwnik zwierzyńca: PUTT PUTTY, TORIN'S PASSAGE, DOWN IN THE DUMPS i temu podobnych, tym razem zmuszony jestem przyznać, że można zrobić naprawdę dobrą grę w tym stylu. I nie ma tu żadnego znaczenia, czy uważa się Carrey'a za prześmiesznego komika, czy za największego idiotę wszechczasów. W grze komputerowej nałożony został na tę postać kaganiec, tak że delikwent przestał denerwować.

ACE VENTURA to prosta, zwariowana przygodówka point-and-click. Wszystkie czynności, jakie gracz musi wykonać, sprowadzają się do kliknięcia na właściwym przedmiocie we właściwym czasie. Zamiast główkowania czy drzwi trzeba wyważyć, otworzyć czy popchnąć, wystarczy na nich kliknąć i czekać, co się stanie — zazwyczaj ogląda się jakąś animację. Dotkniesz się telefonu, a Ace wygłosi parę fajnych zdanek, spróbujesz otworzyć zamkniętą szafkę — Ventura przyczepi się do niej i będzie próbował wyrwać drzwiczki.





Oczywiście, rasowi fani przygodówek skrzywią się na dźwięk słów „uproszczona przygodówka", zaś zupełnie dobije ich informacja, że na gracza czekają sekwencje zręcznościowe. Raz trzeba skakać po grzbietach wielorybów, innym razem jeździ się ślizgaczem po bezdrożach Alaski. Jest zagadka polegająca na złożeniu z sześciu kawałków totemu w kształcie kobiety. Jest też taka, w której trzeba wciskając kursory namierzać sonarem wieloryba — zupełnie jakby się grało na Spectrum czy C-64. Good old times!

Tym, co czyni tę grę zupełnie wyjątkową, jest doskonałe opracowanie polskiej wersji dźwiękowej. Po raz pierwszy w naszym kraju nagrano profesjonalnie głosy aktorów. Już sam głos Ace'a mówi wiele o jego osobowości. Mówiąc jednym zdaniem, ścieżka dźwiękowa stanowi siłę napędową dla gry. Bez niej ACE VENTURA byłby jedynie bardzo dobrą „wacky adventure". A tak — jest wręcz wymarzonym produktem z gatunku jajcarskich.

PRODUKCJA	The 7th Level
DYSTRYBUCJA	CD Projekt
CENA	145 zł
UWAGA!	tylko pod Windows

Większość gier zachodnich sprzedawana jest u nas w wersji oryginalnej. Uważam, że więcej powinno być gier spolszczonych. Gdy Ace Ventura powiedział wreszcie do mnie całkowicie po polsku ,,Psi detektyw, do usług'' niezmiernie się ucieszyłem. Moja radość miała dwa źródła - po pierwsze powstała zlokalizowana wersja czadowej gry, po drugie wreszcie mogłem się porządnie wyspać.

ACE PO POLSKU

KAYTECK

Bo jam to, nie chwaląc się, sprawił, że powstała polska wersja Ace Ventura Psi Detektyw. Oczywiście nie sam. Nad lokalizacją Ace'a pracował cały sztab ludzi, od których zależało więcej, niż ode mnie. To dzięki nim Ace wygląda tak, jak wygląda, a wyszło chyba nieźle. Jak do tego doszło? No cóż... na początku jest lista dialogowa, zwana przez aktorów librettem. Nad nią ze zdwojonymi siłami pracuje tłumacz, a w tym przypadku - tłumaczka, która po tygodniu wyglądała jakby właśnie kladła się do trumny. Ale, jak to mówią - nie ma to, jak odejść na wieczne lowy z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku. Potem rzecz dzieje się w studiu dźwiękowym. Na całe szczęście Ace'a robili profesjonaliści, którzy niejeden film mają na koncie, tak więc praca szła sprawnie i szybko. Oczywiście, jeśli sprawnością nazwiemy to, że wszystko przeciągnęło się o 300% w stosunku do zaplanowanego czasu. Jednak jakość przede wszystkim - pewną scenkę powtarzaliśmy chyba ze sto razy.

Kiedy już głos aktorów zajmie należne mu miejsce na twardym dysku (pomijając żmudny monataż i konwersje), do akcji wkracza programista, który cały czas twierdził, ze wszystko pójdzie jak z płatka. No i faktycznie, poszlo bardzo sprawnie, a przy okazji miałem żywy przykład, że można żyć nie śpiąc przez co najmniej tydzień. A potem już tylko składanie, testy, poprawki, testy, poprawki, testy.... SPAĆ! A potem wstać i grać. Mam nadzieję, że Ace w polskim spodoba się również i tobie.

NOWA WSPANIAŁA GRA PRZYGODOWA Z PEŁNYM DUBBINGIEM.
WSZYSTKIE POSTACIE MÓWIĄ, KRZYCZĄ, A NAWET KASZLĄ PO POLSKU!

ACE VENTURA™

- Zbadaj ponad 60 egzotycznych miejsc podczas fascynującej podróży.
- Flirtuj z gorącymi panienkami w obcisłych ubrankach.
- Ścigaj się w odjazdowym skuterze śnieżnym.
- Pocieraj noskami z eskimoskimi dziewczętami.
- Nie zapomnij wrobić Shickadance'a w coś bardzo nieprzyjemnego.

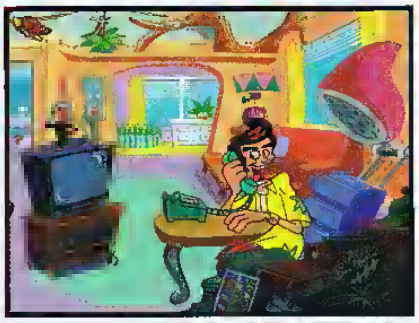
MORGAN CREEK

7th LEVEL.

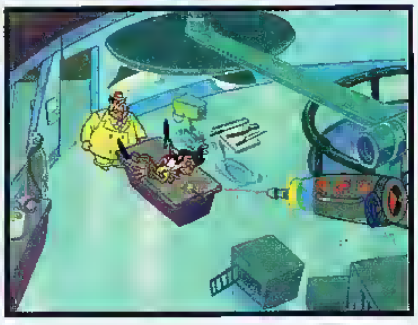
WINDOWS® 3.1
WINDOWS 95
CD-ROM

To świat Ace'a Ventury.
I tylko **duuUUUuuuuuuupek**
by się tam nie wybrał.

Poznaj najlepszego kumpla Ace'a, który pojawia się gdy nie płacisz czynszu.



Pokręć się z Ace'm po domu. Wkurz właściciela i... w ogóle zachowuj się fatalnie.



Pomóż Ace'owi zwiać, by biedak uniknął niezdrowego bólu głowy.

CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37;
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

ACE VENTURA jest joint venture pomiędzy 7th Level, Inc and Morgan Creek Productions, Inc.™ i © 95 Morgan Creek Productions ©1996 7th Level, Inc. Wszystkie inne produkty są znakami handlowymi ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

M.A.X.

GREGORIUS

MECHANICZNI GÓRNICY ATAKUJĄ! W DZISIEJSZYCH CZASACH NAWET STRATEGIA MUSI MIEĆ SWOJĄ HISTORYJKĘ WSTĘPNĄ. LECZ O DZIWO, JEST TO BODAJŻE PIERWSZA GRA, W KTÓREJ WPROWADZENIE NIE JEST WCALE BARWNIEJSZE OD CZĘŚCI INTERAKTYWNEJ GRY. OT, W PEWNYM SYSTEMIE SŁONECZNYM 8 KLANÓW WALCZY O DOMINACJĘ I PRZETRWANIE. KAŻDY Z NICH DĄŻY KOSZTEM POZOSTAŁYCH DO JEDNEGO CELU - ZAWŁADNIĘCIA SUROWCAMI TEGO SYSTEMU. A TO MUSI SKOŃCZYĆ SIĘ KONFLIKTEM. MY, JAKO GRACZE, WCIELAMY SIĘ W BOSSA JEDNEJ Z WALCZĄCYCH STRON.

M.A.X., na pierwszy rzut oka, należy do otrzaskanego standardu „Rozkaż & Podbij". Mamy teren do opanowania, wrogie jednostki do zlikwidowania i bazę do zbudowania. Jednostkami można kierować oddzielnie lub, co się stało powszechne od czasu bodaj COMMAND & CONQUER, zaznaczamy kilka jednostek w grupę.

Istnieje jednak cały ogrom różnic, dzielących ten produkt od uznanego dzieła WESTWOOD. Pierwsza rzecz, jaka rzuca nam się w oczy i na mózg, to widok „z góry", a nie trójwymiarowy w rzucie izometrycznym. Wiele planet jest dość mocno pofałdowanych, co mogłoby dać fantastyczny efekt plastyczności terenu, więc rzut płaski nie jest chyba najszczęśliwszym rozwiązaniem.

Trzeba też dodać, że grafika terenu sama w sobie jest niezła: każda planeta ma inną powierzchnię (szkoda przy tym, że np. czołgi nie mogą zakopywać się w śniegu). Obszary wodne, po których mogą się poruszać najlżejsze jednostki i statki, dodają trochę pikanterii; jednocześnie brakuje trochę flory i fauny. Takie szczegóły, świetnie oddane np. w „Z", z pewnością podniosłyby walory gry. Nowością jest natomiast zoom, od skali globalnej (widzimy całą mapę, świetne do planowania taktycznego), aż do M.A.X.ymalnego przybliżenia jednostek. Zoom jest płynny, co znaczy że w zbliżeniach jednostka czy budynek nie ulegają pikselizacji, w odróżnieniu od np. gier domopodobnych.

Rozgrywkę prowadzić można według 24 scenariuszy, które układają się w niezbyt logiczną całość - ale przecież nie logika jest tu najważniejsza. Scenariusze (oprócz wprowadzających) są trudne i trzeba się wykazać niemałym zmysłem taktycznym, by pokonać przeciwnika. Nie jest on bowiem tak głupi, jak w poprzednich grach. Nie podejdzie (jeżeli nie musi) na odległość strzału z wieżyczki, tylko załatwi Cię na odległość albo objedzie bazę i zaatakuje z niestrzeżonej strony. Potrafi także wysłać na wabia jednostkę, by wciągnąć Twoje siły w zasadzkę. Sprawia to, że nie jest tak łatwo wjechać do bazy wroga i wytłuc mu po prostu jednostki i budynki; zresztą, często same misje zakładają nam inny cel, np. przeżyć 20 tur. Pomóc nam może w tym nienachalny help (okienko dialogowe nie pojawia się nagle na środku ekranu, zasłaniając jednostki, ale jest przezroczyste). Oprócz scenariuszy wbudowanych, można rozgrywać własne.

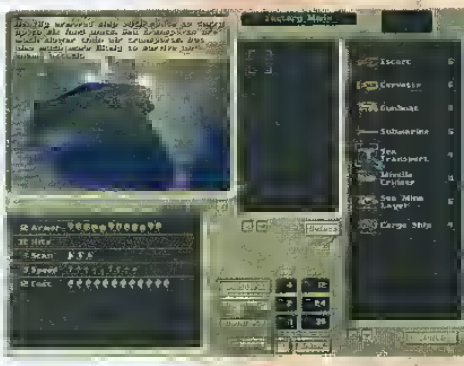
Jeśli już mowa o turach, to jest tu kolejna ciekawa innowacja. Możemy bowiem grać normalnie na tury - raz my, raz komputer - albo w systemie tur jednoczesnych. Na początku trudno jest wyczuć, o co chodzi. Otóż wykonujemy wszyscy ruchy jednocześnie i mamy na to określony czas

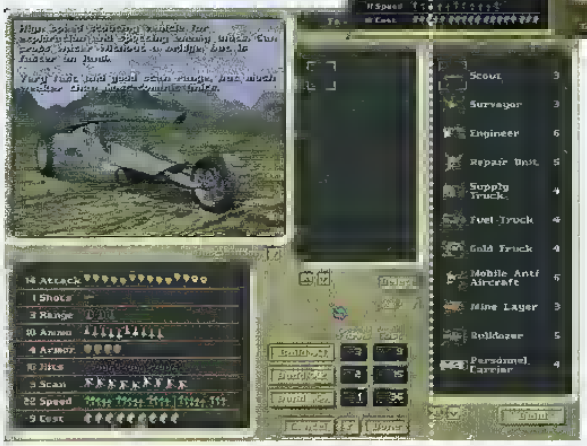
(od 1 do 6 minut, ustalany na początku; z reguły dopiero seksowny damski głos, nagle oznajmiający „koniec za 20 sekund" pobudza do panicznego klikania myszą). Jest to niezły kompromis między realizmem walki jednoczesnej, a możliwościami działań komputera. Nie musimy wykazywać się umiejętnościami operowania myszą, lecz szybkością myślenia. Mamy czas, aby zaplanować posunięcie, ale nie na tyle by jak w szachach przewidzieć kilka wariantów naprzód.

Na ekranie oprócz terenu można wyświetlić szereg ciekawych informacji takich jak: zasięg radarów i strzału pojazdów, złoża, siatkę dzielącą ekran na kwadraciki (gdy komuś wyda się on zbyt przejrzysty), status jednostek (czy ledwie zipią, czy jeszcze nie) etc. Możemy mieć więc w ostateczności czysty obraz upadku naszej bazy, bez dziwnych czerwonych pasków nad jednostkami. Tak na marginesie: widział kto kiedy czołg z napisem, ile razy jeszcze trzeba go trafić, by wybuchł? Może też będziemy takie mieli, kiedy doszlusujemy do NATO.

Grę zaczyna się zazwyczaj z kilkoma jednostkami, ewentualnie także z mniej lub bardziej rozbudowaną bazą. Sama baza to przede wszystkim kompleks wydobywczo-produkcyjny. Podstawę naszej działalności stanowią kopalnie (złota, surowców i paliwa). Zarządzanie nią nie jest trudne, bo wydobycie jest automatycznie ustawiane tak, by zaspokajało potrzeby produkcyjne. Tu kolejna niespodzianka dla początkujących - nagle może się okazać, że nie możesz wyprodukować jednostki, bo masz za mało elektrowni! Inna przykra sprawa, gdy Hannibal pod bramami. Same złoża (albowiem kopalnia nie przerabia piachu czy roślinek) są ukryte pod powierzchnią planety; do znalezienia tychże zasobów potrzebny jest specjalistyczny sprzęt. Tu wkracza motyw górnictwa i jeżeli ktoś czuje się niespełniony w swojej roli, to niech odegra dzielnego górnika. Moim zdaniem, poważnym utrudnieniem jest konieczność samodzielnego poszukiwania złóż, bo nie da się puścić samopas harvestera. Znalezienie złoża to jednak nie wszystko. Należy wysłać tam jednostkę budującą (Konstruktora) z odpowiednim zapasem materiałów do budowy (te przechowuje się w specjalnych zbiornikach i magazynach, które uprzednio trzeba wybudować). Trzeba poczekać czasem nawet i 20 tur, by taka kopalnia powstała. Masz wtedy czas na otoczenie jej wieżyczkami i połączenie rurociągami z innymi kopalniami i elektrowniami. Zrobi to za nas inna jednostka budująca do lekkich budowli - Inżynier. Jak mówią, specjalizacja to podstawa...Gdy już będziesz mógł tarzać się w pieniądzach, zafunduj sobie modyfikacje do pojazdów (większy gun czy coś takiego).

Ruchomy sprzęt strzelający występuje w M.A.X. w wielu rodzajach i smakach. Od najlżejszych Zwiadowców, aż po najcięższe Czołgi, wszystkie jednostki są opisane przy pomocy współczynników takich jak: Zbroja, Ruch, Siła Ataku, Prędkość, Liczba Amunicji etc. Nawiasem mówiąc, trąci to trochę RPG. Jednostki są ładnie przedstawione na ekranie poglądowym, w trakcie walki w okienku można je obejrzeć ze wszystkich stron. Różnorodność typów nie wykracza poza utarty schemat - czołg, wyrzutnia rakiet, szybkie i lekkie pojazdy zwiadowcze, działka zwykłe i rakietowe. Na szczęście, brak tu wynalazków w stylu choinkopodobnych kondensatorów niejakiego Tesli, rodem z RED ALERT, czy laserów z C&C. Nowością jest samobieżny Skaner (radar) i różnorodność pojazdów wspomagających. Czy-





ni to grę realniejszą i trudniejszą niż poprzedniczki. Samo poruszanie jednostkami jest łatwe - wystarczy wskazać ją i wyznaczyć cel. Dwukrotne kliknięcie na jednostce daje możliwość wyboru rozkazu lub sposobu kontrolowania - od kierowania ręcznego (zwłaszcza pożyteczne przy kierowaniu ogniem wieżyczek - nie strzelają w kogo popadnie) przez strzeżenie na budowie, aż po rozwiązanie jednostki. Jeśli naszemu czołgowi skończy się liczba punktów ruchu w danej turze, przemieszczenie dokończy w następnej. Ponadto nasze pojazdy też nie są głupie i przy spotkaniu wroga nie wjeżdżają mu pod nos, dając się ostrzelać. Zatrzymują się i informują o napotkaniu przeciwnika.

Mimo wielu zalet gra powiela spotykane w innych strategiach schematy. Duża na początku ilość opcji i budynków do zarządzania oraz trudności w budowaniu mogą odstręczyć wielu zwolenników lekkiej strategii w wydaniu WESTWOOD i BLIZZARDA. MAX nie jest grą nowatorską, ale to dobra i trudna strategia, którą polecam zwłaszcza wyrobionym fanom gatunku - dla odpoczynku po ciężkich bojach pod Waterloo czy Gettysburgiem...

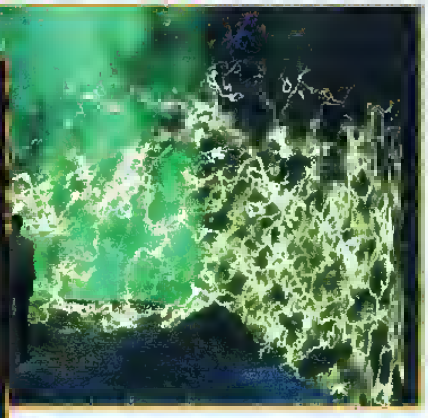
PRODUKCJA: Interplay
DYSTRYBUCJA: CD Project
CENA: 155 zł
UWAGA!: wystarczy 486DX2; polecamy muzykę

PHANTASMAGORIA
A PUZZLE OF FLESH

USER JAMA

CURTIS CRAIG TO DOBRZE ZAPOWIADAJĄCY SIĘ MŁODY INFORMATYK. MA DOBRĄ PRACĘ W RENOMOWANEJ FIRMIE WYNTECH, FAJNYCH KUMPLI I UROCZĄ DZIEWCZYNĘ JOCILYN. CRAIG CHCE ŻYĆ NORMALNIE I POZORNIE NIC NIE MĄCI JEGO SZCZĘŚCIA.

MINĄŁ DOKŁADNIE ROK OD KIEDY ZOSTAŁ WYPUSZCZONY Z ZAKŁADU PSYCHIATRYCZNEGO.

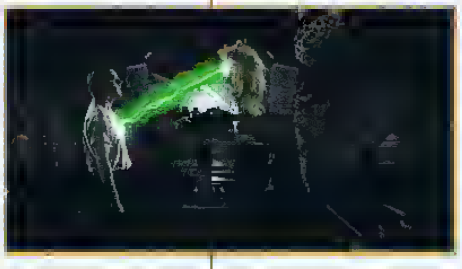


W jego sielskie życie kocim krokiem znowu wkrada się koszmar. Zaczyna mieć przerażające wizje na jawie: krwawiące fotografie, wściekłe ślepia wypatrujące z ciemności; słyszy głosy znikąd. Próbuje skoncentrować się na pracy, ale prześladują go anonimy – poczta sieciowa z wyzwiskami, wysyłana wszystkim pracownikom, rozdrapuje zasklepione rany, przypominając bolesne przejścia z dzieciństwa. Matka Curtisa była chora psychicznie, pewnego dnia powiesiła się w domu na oczach syna. Samobójstwo to odcisnęło głębokie piętno na psychice chłopca: z jednej strony wywołało u niego poczucie winy, z drugiej obawę, że on również stanie się ofiarą obłędu.

Dorosły Curtis zaczyna się miotać, coraz bardziej wątpi w swoją poczytalność. Aroganckim zachowaniem zraża łagodną Jocilyn. Szybko przychodzi mu zdradzić ją z uwodzicielską koleżanką z pracy, Therese.

Ta przygodna znajomość porywa Curtisa w świat szaleńczego, zwierzęcego seksu. Poznaje mroczne nocne życie podmiejskich klubów S&M. Smakuje perwersyjne przyjemności, coraz bardziej pogrążając się w swym prywatnym piekle. Bo koszmary nie przestają go nawiedzać. Wtedy dochodzi do pierwszego bestialskiego morderstwa.

Druga PHANTASMAGORIA nie jest kontynuacją pierwszej. Jest to odrębna historia, którą łączy z poprzedniczką klimat strachu i pewna aura skandalu obyczajowego, która grę otacza. Pierwszej PHANTASMAGORII zarzucano frywolne potraktowanie tematu gwałtu. W PUZZLE OF THE FLESH nie stroni się od erotyki ale nie jest ona ordynarna, mimo okazjonalnej szczypty perwersji. Reżyser gry operuje niedopowiedzeniami i aluzjami, pozostawiając pole do popisu raczej wyobraźni gracza, niż jego zmysłom. Widać zdecydowanie więcej pełnoekranowych animacji, np. przy przechodzeniu bohatera z miejsca na miejsce, oglądaniu przedmiotów, pogawędkach. Są też niezłe patenty narracyjne – Curtis siedzi w stołowym i zastanawia się co zrobić, z rozmyślań wyrywa go niespodziewanie stukanie do drzwi. Super, takie akcje nadają grze realizmu. W Wyntech można wymieniać e-mail z innymi pracownikami. Do wyboru jest kilka wariantów (ironiczny, poważny, dowcipny), od których zależna jest replika na naszą odpowiedź. Daje to wrażenie, jakby po drugiej stronie monitora



(w grze) siedział prawdziwy człowiek.

Najmocniejszą stroną PUZZLE OF THE FLESH jest jednak fabuła. Historia jest konkretna i wciągająca. Facet ma odloty, widzi rzeczy których nie ma, ale nie wszystko tylko mu się roją. W przeciwieństwie jednak do pierwszej PHANTASMAGORII, przyczyny tego stanu rzeczy nie da się jednoznacznie przypisać zjawiskom nadprzyrodzonym.

Może do akcji włączyły się geny obłąkania albo szefowie firmy z nieznanych przyczyn faszerują głównego bohatera wynalezionym w firmie specyfikiem, który wywołuje halucynacje? Nigdy nie wiadomo czy to Curtis jest wariatem czy właśnie świat zwariował. Napięcie rośnie wraz z każdym nowo odnalezionym tropem. Przez pierwsze cztery płytki (z pięciu CD ogółem) ciśnienie akcji jest jak w dobrym kryminale. W samej końcówce gra zniża loty: przekształca się z thrillera psychologicznego w marnawy science-fiction. Wygląda to tak, jakby w ostatniej chwili autorzy dosztukowali nowe zakończenie. Mimo tego zgrzytu ogólna ocena drugiego odcinka cyklu PHANTASMAGORII jest bardzo dobra. Radzę degustować w nocy przy pełni księżyca.

PRODUKCJA: Sierra On-Line

DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group

CENA: 175 zł

UWAGA!: scenki erotyczne

Podpowiedzi na ciężkie chwile

CHAPTER 1

* Aby skończyć dzień pamiętaj o pokazaniu keycarda Trevorowi. Spytaj potem Toma o zwiększenie poziomu dostępu

CHAPTER II

* Przejdź do miejsca pracy zabitego i weź guzik
* Pudło na narzędzia trzeba zbadać w domu

CHAPTER III

* Skrzyżuj młotek i śrubokręt i otwórz tym pudło

CHAPTER IV

* Zadzwoń do psychiatry, żeby umówić się na telefon (użyj wizytówki na telefonie w salonie

CHAPTER V

* Wybiegnij przez drzwi kiedy strażnik nie patrzy
* Kolejne kroki potrzebne do uruchomienia obcej maszyny:

1. Podłącz kolorowe kable według wskazówek barwnych na dole ekranu t po lewej
2. Kliknij na gałce z małą czerwoną strzałeczką
3. Klikaj na lupie, aż dziubek będzie wskazywał na godzinę 10:00
4. Kliknij na urządzeniu nad lupą - aktywni czerwony otwód po lewej stronie ekranu
5. Klikaj na lupie, żeby ustawić dziubek na godzinie 2:00
6. Kliknij na urządzeniu nad lupą, by naładować laser
7. Kliknij na gałce z małą czerwoną strzałeczką
8. Klikaj na trójkącie, aż czerwona kropka będzie na dole po prawej
9. Kliknij na laserze - strzeli w czerwoną kropkę
10. Klikaj na trójkącie, aż żółta kropka będzie na dole po prawej
11. Strzel laserem w żółtą kropkę
12. Ustaw na trójkącie niebieską kropkę na dole po prawej
13. Strzel w niebieską kropkę
14. Kliknij na przełącznikach w kolejności: czerwony, żółty i niebieski
15. Powtórz kroki od 8 do 14

HORROR. SPRAWA WYDAJE SIĘ PROSTA: CZYŻ NIE WYSTARCZY POKAZAĆ KILKA OCIEKAJĄCYCH KRWIĄ POTWORÓW, CIEMNY POKÓJ PRZEZ KTÓRY PRZEMYKAJĄ CIENIE, I JUŻ ODBIORCA ZACZYNA SIĘ BAĆ? NIE JEST TO BYNAJMNIEJ TAKIE PROSTE. BARDZO KRÓTKA DROGA PROWADZI DO HORRORU OD KOMEDII, IDĄ NIĄ WSZYSCY CI, KTÓRYM NIE UDAJE SIĘ UMIEJĘTNIE POPROWADZIĆ ATMOSFERY STRACHU. BO W HORRORZE NAJBARDZIEJ LICZY SIĘ KLIMAT.

R.E.A.L.M.S HAUNTING

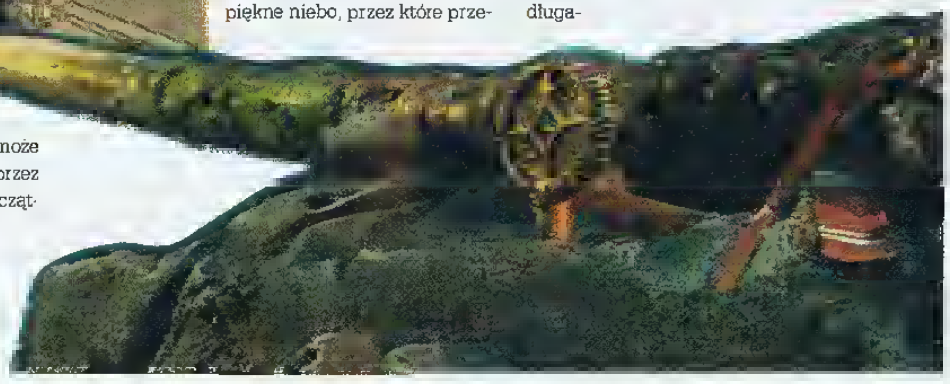
Micz

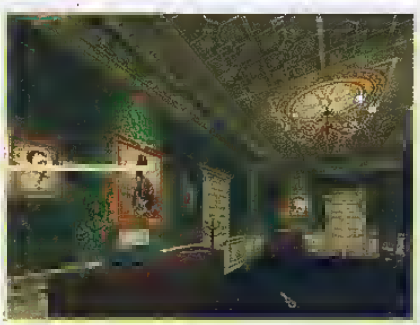
Za wzór „requiem strachu" w postaci gry komputerowej może uchodzić wydane w 1993 roku przez MICROPROSE LEGACY. Na początku nie wiemy prawie nic o rezydencji, do której przybywamy – nie znamy jej przeszłości ani nie podejrzewamy, kto lub co może ją zamieszkiwać. W trakcie eksploracji mrocznych zakamarków odkrywa się fragmenty zapisków, dzienników (bodaj po raz pierwszy zastosował coś takiego Frederick Raynal w swoim ALONE IN THE DARK). Powoli odsłaniana jest przeszłość, wraz z kolejnymi atakami delikwentów prosto z „Nocy żywych trupów". Fabuła szybko rozkręca się, zagrożenie życia bohatera szybko rozciąga się na zagrożenie całego świata. Oto, jak od szczegółu przechodzimy do ogółu, co naukowo zwie się indukcją.

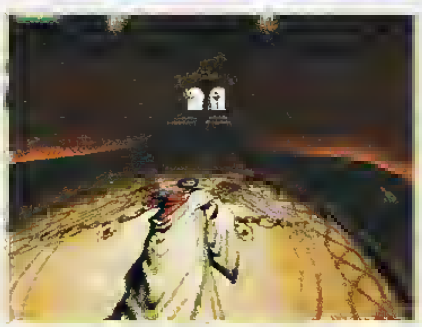
W REALMS OF THE HAUNTING (czyli w Nawiedzonych Królestwach) jest podobnie. Najpierw wita nas logo GREMLINU, nieco przerobione – bo zawierające ryczącą barytonem bestię. Tuż po nim widać piękne niebo, przez które przebija słońce. Za tym idyllicznym parawanem musi czaić się Zło. Adam Randall przybywa do położonej w Kornwalii miejscowości Helston, do miejsca gdzie, zmarł jego ojciec. Tajemniczy posłaniec, z zawodu kapłan, przynosi młodzieńcowi paczkę, w której znajdują się strzaskane fragmenty kamiennych tablic. To zaledwie wstęp do historii, w trakcie której Adam pozna piękną Rebekę, zmierzyć się z Belialem. A wszystko po to, by reaktywowane z mroków średniowiecza bestie nie zawładnęły światem.

Weteran rynku programistów Tony Crowther napisał jakiś rok temu dla GREMLINU engine 3D do NORMALITY INC. Wykorzystuje go teraz w REALMS OF THE HAUNTING. Tekstury zawierają równie dużo szczegółów co poprzednio, płynność przesuwu jest na przyzwoitym poziomie, jednak nie dorównuje algorytmom 3D ID SOFTWARE. Część obiektów typu krzesła, stojące w pokojach posągi jest w pełni trójwymiarowa, pozostałe zaś to rzecz jasna bitmapy. Ale i tak efekt jest niezły, zwłaszcza gdy podnosi się głowę; perspektywa ulega wówczas zniekształceniu.

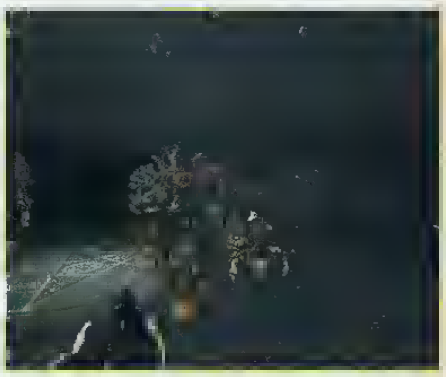
Walka nie nastręcza trudności, gdyż sprowadza się w gruncie do rzeczy do tego, by nie dać się zaskoczyć wyskakującemu zza węgła potworowi. Jeśli ma się już go na celowniku, rozwałka trwa od kilku do kilkunastu sekund. Przeciwnicy nie stosują niestety zróżnicowanych metod walki; czasem nie potrafią nawet przejść przez próg. Można zatem stać w otwartych drzwiach i robić sito z krzątającego się za nimi pazurzastego kolesia. Ów będzie próbował przejść przez próg, ale skończy się to na przebieraniu nogami. Podobny błąd oglądaliśmy choćby w role-playing STONEKEEP, natomiast rewelacyjnie dobrze rozwiązano ten problem w DUNGEON MASTER 2 — gdzie potwory potrafiły przegonić nas przez długa-



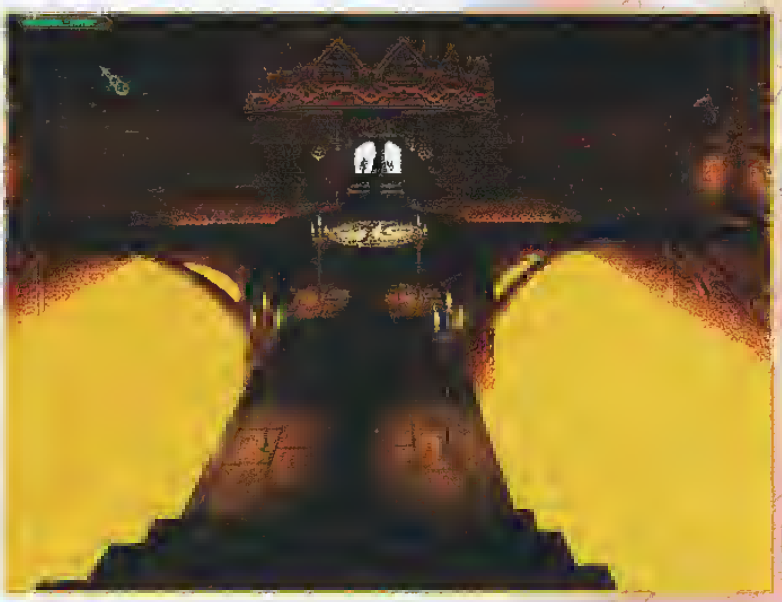




śny labirynt. Potwór z wszczepioną sztuczną inteligencją — wciąż tego oczekujemy od gier i wciąż nie możemy się doprosić. Przebąkiwanie o niedostatkach gry nie może się obejść bez wspomnienia o fakcie, że program da się startować wyłącznie od pierwszego kompaktu. Potrzeba żonglowania płytkami wprost niemiłosiernie przeszkadza w zabawie.



REALMS OF THE HAUNTING zachwyca za to bogactwem szczegółu. Malowidła na ścianach, witraże, rzeźby- robią duże wrażenie. Wszystko spowite jest półmrokiem, słychać płonące pochodnie, chlupocze w oddali woda. Lokacje są bardzo zróżnicowane, począwszy od stęchniałych katakumb, aż po przestronne sale i kwitnące zielenią ogrody. Szczególną radość daje po kilkugodzinnym buszowaniu w podziemiach odkrycie wreszcie drogi ku światłu dziennemu, gdzie słychać śpiew ptaków. .. W takiej chwili można przeżyć swoiste katharsis. Nastroju dopełniają dodatkowe smaczki typu: falujące korony drzew, przemykające cienie. Dopiero gdy gra się wieczorem, w kompletnej ciemności ze słuchawkami na uszach, można się właściwie wczuć w ten klimat. REALMS OF THE HAUNTING nabiera wtedy wielkości.



W żadnym wypadku nie wolno tej gry utożsamiać z QUAKE czy DUKE NUKEM 3D. Nawet nie chodzi o to, że często trzeba używać znalezionych przedmiotów innych niż klucze: zapałkami zapalić kandelabr, pilnującej pałacu bestii podrzucić mięso. Szukanie przejść do nowych fragmentów rezydencji, odkrywanie ukrytych mechanizmów i rozwiązywanie łamigłówek góruje mimo wszystko nad elementami zręcznościowymi; potwory zabija się niejako przy okazji. Do tego dochodzi ogromny obszar gry, dziesiątki zróżnicowanych środowisk 3D. REALMS OF THE HAUNTING nazwałbym więc unowocześnioną wersją wspomnianego na początku LEGACY. Wykonaną bez sprzeczności z wymogami roku 1997.

PRODUKCJA: Gremlin Interactive

DYSTRYBUCJA: Licomp

CENA: 155 zł

UWAGA!: Pentium i PCI bardzo zalecane, inaczej w 640x480 praktycznie nie da się grać.

MAGIC the GATHERING

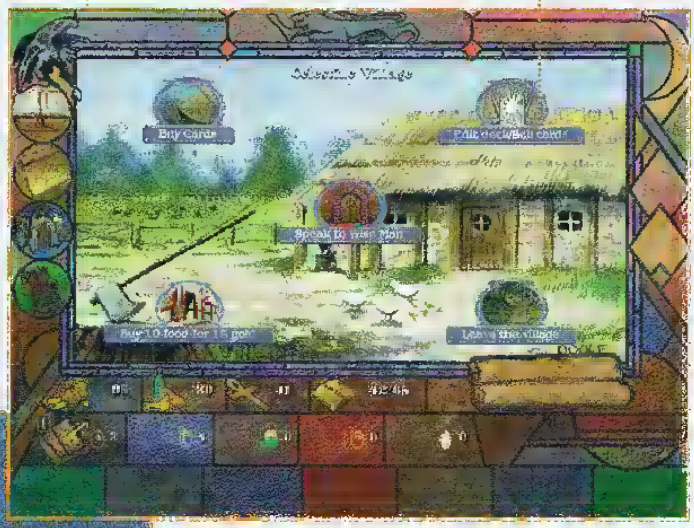
...MIAŁEM WYSTAWIONE ZOMBIRAKI I MASTERA, KTÓRY DAWAŁ IM REGENERACJĘ I SŁOMPŁOKA, WUJEK ISZTWAN ZBIERAŁ SIĘ BY ŚCIĄĆ COŚ SWOJĄ SIEKIERĄ W NASTĘPNEJ TURZE, A BAGIEN BYŁO POD DOSTATKIEM. NIBY NIEŹLE, ALE FACET CO CHWILA ODGRYZAŁ SIĘ JEDNAK SWOIM PRODŻAMI, NIE TAK DAWNO ZDJĄŁ MI DWIE ZAGUBIONE DUSZYCZKI, MIAŁ TEŻ NIESTETY DWA NIE ZATAPOWANE ŻÓŁWIE, WIĘC POZORNIE NIE MOGŁEM GO RUSZYĆ.

TOMASZ PRZYJEMSKI

Jednak mały enchantment i jedna z jego wysepek przeradza się w bagno, po którym za chwilę ochoczo przetacza się stado Zombich wspomaganych moralnie przez spoglądającego z oddali Szefa; a raczej przetoczyłoby się, gdyż ten ponury Atlantyda rzucił Counterspella i Zła Obecność powędrowała na Cmentarz, a moja mana w cholerę.

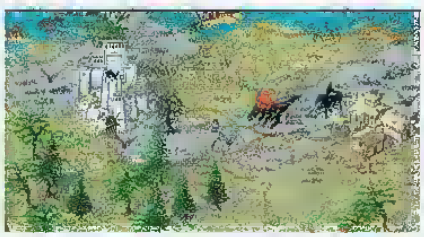
... Wytoczyłem argumenty cięższego kalibru; Kosmiczny Horror siał powszechny zamęt, a Królewski Zabójca kosił każdego, kto się odważył tapnąć. Na wszelki wypadek w pogotowiu była Nekropolia Azar. Nad wszystkim świecił wesoło Zły Księżyc. Atlantyda jednak też nie próżnował. Produkując manę jak szalony sypnął mi pod rząd dwa Unsummony, co na tłochę mnie powstrzymało – i postawił dwie paskudne ściany. Było to niczym jednak w porównaniu do krzywdy, jaką mi wyrządził wystawiając i ożywiając Pierścień Alladyna. Dodam, że Pierścieniowi asystowała silna grupa Elementali. Sami rozumiecie, że to nie przelewki, ocenniłem iż najwyższy czas na moją ulubioną kombinację: Gniew Bogów, Zegar Armageddonu i sam Armageddon. Nagle zrobiło się pusto i cicho, słychać było tylko tykanie samotnego Zegara, kiedy zwożono ciała do Nekropolii oraz nasze jęki, kiedy co upkeep obrywaliśmy coraz więcej. Miałem nadzieję jakoś to przeżyć...

Podobne historie, jak moja, można usłyszeć zaglądając do jednego ze sklepów zajmującego się sprzedażą gier fabularnych i obserwując gromadzące się tam grupki zapaleńców, którzy wykładają na stół karty ze swego ulubionego systemu. MAGIC to najstarsza (choć mająca zaledwie parę lat) i najpopularniejsza gra, w której zabawa toczy się przy użyciu specjalnych kart. W tym momencie jest ich ponad półtora tysiąca i liczba ta ciągle rośnie, gdyż autorzy gry systematycznie wypuszczają na rynek dodatki.



Rozgrywka w MAGIC THE GATHERING w uproszczeniu prezentuje się tak: do pojedynku staje dwóch czarodziejów, każdy z własną, składającą się średnio z około pięćdziesięciu kart talią (ang. deck), zwaną biblioteką. Zwykle jedną trzecią kart w bibliotece stanowią tzw. lądy. Z lądów czarodzieje czerpią manę, magiczną energię, która służy im do rzucania zaklęć, przywoływania drapieżnych stworów i zdobywania potężnych artefaktów. Wszystko to robi się po to, by zadać rany przeciwnikowi. Gdy 20 punktów życia jednego z graczy zmaleje do zera, jego przeciwnik zostaje zwycięzcą.

Produkt MICROPROSE jest komputerową symulacją karcianej rozgrywki, toteż istotą gry będzie oczywiście toczenie karcianych pojedynków. Jesteśmy młodym adeptem magii, który na początku dysponuje skromną kolekcją nie najlepszych kart. Naszymi głównymi wrogami jest pięciu magów, rywalizujących, również pomiędzy sobą, o dominację nad magiczną krainą Shandalar. Cel, do którego zmierzamy, to pokonanie magów; póki co jednak jesteśmy na to nieco za słabi. Podróżując po Shandalarze spotkamy jednak wielu osobników, mających chęć na małą partyjkę do tego stopnia, iż będą nas ścigać i osaczać, byśmy z nimi zagrali. Możemy im zapłacić, żeby się odczepili, ale nie po to tu jesteśmy – chcemy grać, tym bardziej, że stawką w pojedynku zawsze jest jakaś karta. Lepiej, żebyśmy wygrali, gdyż niemiło jest rozstawać się z własnym dorobkiem. Zdobyte karty zatrzymujemy. Jeśli uważamy, iż nie pasują do naszej talii, zdobyte karty spieniężamy i za uzyskane w ten sposób środki – kupujemy sobie inne. Nabyć je możemy w wioskach lub miastach, ale również znaleźć w legowiskach stworów lub też w lochach, o których sekretnym położeniu dowiemy się od pokonanych przeciwników. Poza kolekcjonowa-



niem kart zajmujemy się wypełnianiem misji wyznaczonych nam w wioskach. Misje – z reguły – polegają na wyeliminowaniu jakiegoś gnębiącego lokalną społeczność maga lub zaniesieniu nieopodal, ważnej informacji. Tak działając, powiększamy sobie liczbę punktów życia, z jakimi zaczynamy pojedynek i zyskujemy pewne magiczne zdolności, takie jak teleportacja czy możliwość wprowadzania zmian w swojej talii w dowolnym momencie (bez tej umiejętności owej operacji możemy dokonać jedynie w wiosce lub w mieście). Powoli przygotowujemy się do ostatecznych batalii z naszymi głównymi adwersarzami, a im więcej stoczymy zwycięskich pojedynków w terenie, tym słabsi będą poszczególni magowie, gdyż potwory, z którymi się potykamy, są ich wysłannikami.

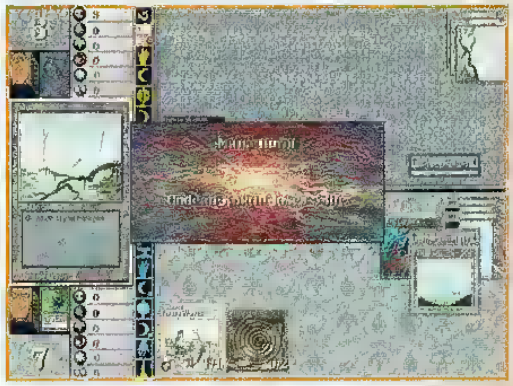
Nie możemy jednak zwlekać w nieskończoność, nasi magowie bowiem nie próżnują. Celem każdego z nich jest zgromadzenie odpowiedniej ilości energii do rzucenia Czaru Dominacji. Energię zdobywają napadając na miasta i ujarzmiając zamkniętą w nich magię: należy im w tym przeszkodzić.

Na początku gry możemy wybrać nasz ulubiony kolor magii oraz jeden z pięciu stopni trudności, które determinują poziom inteligencji komputera i siłę naszej początkowej talii. Ponad czterysta kart, wśród których znajdziemy również te najpotężniejsze i wycofane już z druku (najsłynniejsza z nich, Czarny Lotos, kosztuje na giełdach około 250 dolarów) oraz 12 kart specjalnie zaprojektowanych na potrzeby gry gwarantuje nam, że MAGIC THE GATHERING szybko nas nie znu-

dzi. Co więcej, miast mozolnie zbierać talię karta po karcie w naszej wycieczce po Shandalarze, mamy możliwość dostępu do całego zestawu atutów w opcji oddzielnego pojedynku z komputerem. Program zawiera pięćdziesiąt ułożonych tematycznie decków, a i my możemy tworzyć własne i eksperymentować, używając ich sami lub każąc walczyć nimi komputerowi.

Komputerowy MAGIC THE GATHERING wciąga i fascynuje bogactwem świata kart, pięknymi na nich rysunkami i możliwością nieograniczonego eksperymentowania z tworzeniem no-

> **Jeśli nam nie idzie, to jest to dobra okazja, by mieć wreszcie jakiś pożytek z niedorobek chłopaków z Microprose.**
> **Zaznaczamy więc komputerową łazę opkeepu, i program zatrzymuje się w oczekiwaniu na nasz legalny ruch. No fair play this time, sięgamy na wrogą połowę boiska i przekręcamy wszystkie lądy. Wyzwolona w ten sposób i nie zużyta mana co turę będzie zmniejszała przeciwnikowi życiową energię. (Ha, ha, ha)**



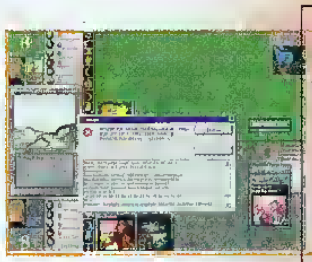
wych decków. Nim człowiek się spostrzeże, z wypiekami na twarzy zaczyna mówić i myśleć w dziwnym języku tej gry, opowiadając kumplom o ferst strajkach, tramplingach, interaptach i mana bernach.

MICROPROSE pragnie więc pójść za ciosem (wietrzy łatwy sukces) i ma w planach wydanie rozszerzeń, a więc dodatkowe zestawy kart oraz możliwość gry w sieci i na internecie. Już teraz gra się jednak bardzo przyjemnie. Zasługi MICROPROSE jednak wielkiej w tym nie ma, gdyż gra eksploatuje po prostu genialny pomysł twórcy Magica, Richarda Garfielda. Co więcej, MICROPROSE zwyczajnie nawalił. Zacznijmy od rzeczy, która jej się najbardziej udała, a więc specjalnego „tutoriala" z udziałem dwójki aktorów – dowcipnie, w bardzo przystępny sposób i w krótkim czasie przewodnik ten wprowadza gracza w magiczne arkana rozgrywki. Z miejsca jednak wylazi pośpiech, z jakim gra musiała być robiona, skoro do załączonego na CD-romie pliku firma wprowadza szereg korekt typu „aktor powiedział to, ale w rzeczywistości miał na myśli tamto".

Razi w MAGIC naprawdę przedpotopowa grafika Shandalaru i szybkość (a raczej – powolność), z jaką odświeża się ekran, zastanawia brak digitalizowanej mowy i ubóstwo scenek przerywnikowych. Sztuczna inteligencja komputerowego przeciwnika pozostawia wiele do życzenia, czasami robi on oczywiste głupoty, produkując na przykład jak głupi manę i nie wykorzystując jej, w wyniku czego traci punkty życia. Internetowe grupy dyskusyjne uginają się od pełnych zdziwienia listów graczy, którzy nie mogą wykonać – le-

galnych w prawdziwej grze – posunięć. Jednak najbardziej pognębiającym graczy faktem będzie to, że u wielu z nich (wołania na puszczy w Internecie, specjalna strona poświęcona bugom w grze i opisie jej najrozmaitszych zwisów) ta gra po prostu nie będzie działać. Ja nie miałem szczęścia: grać mogłem wyłącznie na komputerach redakcyjnych, bo u mnie gra nie działała. Nie pomogła wymiana kart graficznej i muzycznej, dysku i instalowanie trzech różnych kopii W95, nie pomogło ściąganie z netu najnowszych driverów, bootdyski, zmienianie rozdzielczości i inne magiczne sztuki.

Kiedyś właśnie MICROPROSE, będąc w tarapatach finansowych, wypuścił grę DARKLANDS, by wiele miesięcy potem produkować kolejne patche. W sprawie MAGICA patch (nazywany tym razem niewinnie „updatem") ma pojawić się w połowie kwietnia... Czekam.



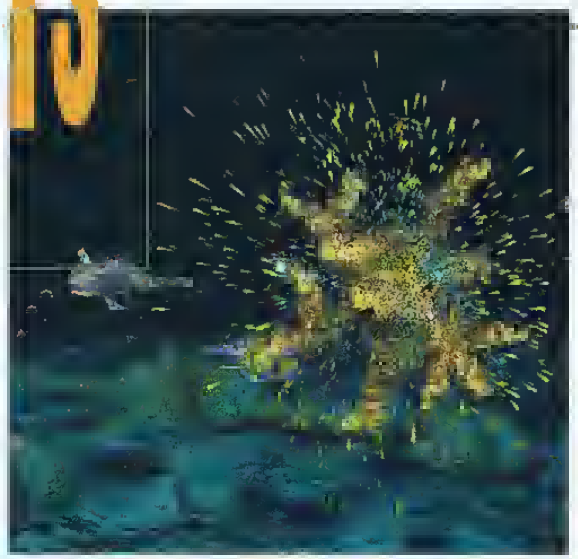
> **Gdy okazało się, iż zielona magia nie sprosta potędze moich mrocznych czarów druid sięgnął po straszliwą broń ostateczną-wziął i się powiesił dran. Windowsy zamieściły stosowny nekrolog.**

PRODUKCJA: Microprose
DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group
CENA: jeszcze nieznana
UWAGA!: często się zawiesza

KATHARSIS

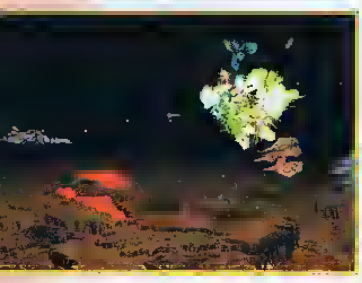
WSZYSCY MIELIŚMY APETYT NA POLSKĄ GRĘ, KTÓRA POWALI WSZYSTKICH NA KOLANA. DWA LATA TEMU ZROBIŁ TO TEENAGENT.

NOWY PRZEBÓJ TO KATHARSIS: KOSMICZNO-PODWODNA STRZELANINA.



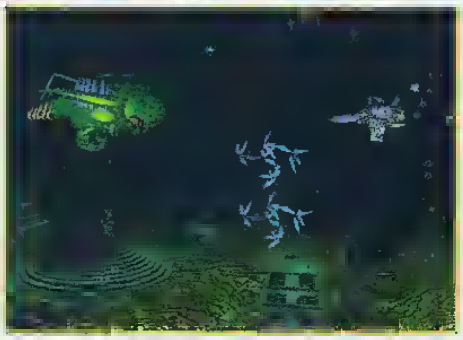
Fabuła, jak zwykle w tego typu grach, jest prosta: chmary Obcych za wszelką cenę chcą zniszczyć ziemniaków. Ziemianie nie dają oczywiście za wygraną i walczą żeby ocalić planetę. Jakie jest Twoje zadanie?

Jako kapitan małego stateczku musisz pokonać wrogów w przestrzeni kosmicznej i pod wodą. Kiedy przemierzasz kosmos, możesz poruszać się jedynie w jednym kierunku - w prawo. Gdy zaś płyniesz pod wodą, możesz kontrolować cały poziom latając i w lewo, i w prawo. To urozmaicenie wynika z konieczności ochrony pływającej superbomby. Zmierza ona nieuchronnie w kierunku bazy przeciwnika i tylko Ty możesz sprawić, by cel ten osiągnęła. Wrogowie, jak to zwykle oni, robią, co mogą, żeby zniweczyć Twoje wysiłki. Na szczęście ich ataki nie są kompletną niespodzianką. W górnym prawym rogu ekranu znajduje się bowiem specjalne pole, które ukazuje cały poziom i wykrywa wszystkich wrogów gdy tylko wyłonią się z czeluści kosmosu.



Na początku gry metody wysyłania przeciwnika na łono Abrahama są raczej mizerne. Każdy poważniejszy wróg zostawia jednak pewien skromniutki arsenalik. Zwykle działko możemy zmienić na popularne torpedy, następnie zdobyć torpedy samokierujące, lasery o niespotykanej mocy i wiele super broni, niszczących niemal wszystkich na ekranie. Na końcu każdego poziomu musisz zmierzyć się z miejscowym bossem. Każdy wymaga opracowania specjalnej techniki. Niektórych możemy wykończyć jedynie gdy nie chroni ich pole siłowe, innych - ostrzeliwując ich tyły. Na wyższych poziomach dochodzi do konfrontacji z prawdziwymi twardzielami. Walkę toczymy wtedy w przestrzeni trójwymiarowej.

Przetrwanie w grze stanie się możliwe, kiedy odkryjemy kilka prawidłowości. W etapach kosmicznych najlepszym wyjściem jest lot koszący, sprowadzający się do latania od górnej krawędzi ekranu do dolnej i strzelania bez opamiętania. Przy etapach podwodnych najlepiej płynąć na samym dole ekranu i prowadzić ostrzał frontalny. Pozostawanie w ciągłej ofensywie nie popłaca na wyższych etapach, ponieważ przeciwnicy wykazują zadziwiającą pomysłowość. Co prawda większość nie ma inteligencji za grosz i łatwo ich pokonać, ale zdarzają się rodzynki (krwiożercze oczywiście). O wszystkich spotkanych statkach możemy poczytać pod koniec etapu w specjalnie przygotowanej bazie danych.



Gra została naprawdę dobrze opracowana. Jak twierdzi Adrian Chmielarz, twórca i guru w środowisku graczy - jest to pierwsza na świecie gra, w której obraz wyświetlany jest z częstotliwością 60 klatek na sekundę. Nieźle zrobiono wybuchy, a i tło robi wrażenie. Statki zostały dopracowane w szczegółach, są teksturowane i cieniowane Phongiem, co - miejmy nadzieję - stanie się niedługo standardem. Muzyka dopełnia całości; nie odbiega poziomem od grafiki.

Adrian często wspomina o tym, iż KATHARSIS (pierwotny tytuł AQUAFIGHT), to produkcja przełomowa, o zupełnie nowatorskiej formule. Gra jest rzeczywiście bardzo fajna, ale powiedzmy sobie szczerze: pomysł stary jak świat - wzorowany oczywiście na głośnej lat temu naście (jeszcze na automatach) grze DEFENDER. W METROPOLIS przetworzono fabułę i dobajerowano oprawę. Dla spragnionych wszelkich tajemnic podaję tajny kod: Exstravaganza, wklepanie którego zmieni nam kolor statku i doda kilka ciekawostek. A tak poza tym - hasło reklamowe KATHARSIS brzmi: Obcy to my!

PRODUKCJA: Metropolis
DYSTRYBUCJA: CD Projekt
CENA: 125 zł
UWAGA!: wskazane Pentium z kartą graficzną PCI

LEW LEON

HAMMER

NIESPODZIANKA. WŁAŚNIE TO SŁOWO NAJLEPIEJ PASUJE DO LWA LEONA, MAMY BOWIEM TUTAJ DO CZYNIENIA Z PRZYNAJMNIEJ KILKOMA NIESPODZIANKAMI. PIERWSZĄ Z NICH WYDAWCA ZAPOWIADA JUŻ NA PUDEŁKU, A JEST NIĄ KALENDARZ Z BOHATEREM GRY. SORRY, ŻE ZDRADZIŁEM SEKRET, ALE TEGO TYPU GADŻETY NIECO SIĘ DEZAKTUALIZUJĄ Z UPŁYWEM CZASU, A MAMY JUŻ WIOSNĘ. OLATEGO IM SZYBCIEJ ZAOPATRZYCIE SIĘ W PUDEŁKO Z LWEM NA RDLKACH TYM LEPIEJ DLA WAS.! NIE NARZEKAJCIE PÓŹNIEJ, ŻE NIE OSTRZEGAŁEM!

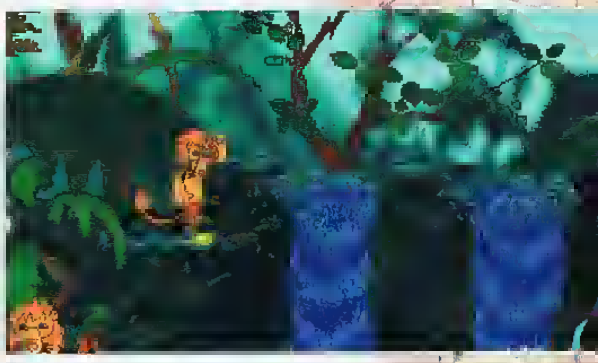
LEW LEON powstal na fali fascynacji disneyowskim hitem, który od dawna okupuje pierwsze miejsca listy przebojów dziecięcych wideotek. „Król-Jewska" gra zapewne odniesie równie wielki sukces, choć niewiele ma wspólnego z filmem. Oto jej scenariusz: Spokojne panowanie tytułowego bohatera w królestwie zwierząt (czytaj: wylegiwanie się w hamaku) zakłócila banda spiskowców, kradnących królewską koronę. Aby odzyskać insygnia władzy Leon musi po kolei dotrzeć do złoczyńców, a następnie zabrać każdemu kawałek polamanego nakrycia glowy.

Przed Tobą do przejścia osiem bajecznie kolorowych etapów (dwanaście łącznie z podetapami), zgrupowanych w trzy epizody. Na końcu każdego etapu czeka jeden ze spiskowców, po drodze jest zaś cala masa uprzykrzających życie zwierzaków, rozmaite bonusy oraz ukryte przedmioty, bez których nasza dalsza wędrówka stoi pod znakiem zapytania. Lew zrobi sobie wycieczkę po dżungli, popływa pod wodą ścigając się z rekinami i rybami-piłami mechanicznymi (tak, tak, cywilizacja robi swoje) , zwiedzi też statek piracki, biegun północny i wiele innych fajnych miejsc, których odkrycie pozostawiam Wam.

Największą niespodzianką jest poziom trudności. W pudełku znajdujemy bowiem....książeczkę do kolorowania z postaciami występującymi w grze. Obecność tego elementu, jak i styl, w którym została napisana niezła instrukcja, wskazuje jednoznacznie na najmłodszych jako adresatów tego produktu. W rzeczywistości, stopień trudności jest zaskakująco wysoki (zbyt wysoki dla naszych milusińskich) i nie chodzi tu o żadne zagadki logiczne, tylko o zwykle zdolności manualne.

Co prawda, po przejściu całego epizodu możemy zacząć grę od początku następnego, ale epizody są na tyle długie, że niejednokrotnie boleśnie odczujemy brak opcji „save game".

Oprócz głównego planu mamy dwa w tle, z czego jeden animowany, a wszystkie niezależnie przesuwane, spotykamy całe mnóstwo starannie wykonanych przeciwników. Autorzy, tworząc postacie, nie starali się nadać im realistycznego wyglądu ani nie naśladowali cukierkowego stylu a la Disney. Dzięki temu powstał dość specyficzny świat postaci o lekko kształtach uproszczonych, ale za to wypełnionych wszechobecnym w grze humorem.



Gra pracuje pod DOS-em, ale sprawnie współpracuje z Win95 i nawet nieźle znosi przypadkowe naciśnięcia klawiszy funkcyjnych okienek. Największą wadą jest brak zapisu stanu gry przynajmniej po każdym etapie. Poza tym Leon dość wolno reaguje na polecenia z klawiatury, ale można się do tego przyzwyczaić. Czasami zdarza się utknąć między dwoma przeciwnikami (lub jednym a końcem planszy) i zanim gracz zdąży się wyplątać, traci niepotrzebnie sporo energii.

Gra jest naprawdę dobra i warta uwagi ze strony miłośników platformówek. Odniosłem jednak wrażenie, że producent obawiał się, iż starszych graczy odstraszy nieco infantylny wygląd i zdecydował się na promocję wśród najmłodszych. Byłoby to dobre posunięcie, gdyby nie zbyt wysoko ustawiona poprzeczka, na poziomie w sam raz dla starych wyjadaczy tego typu gier. Jeśli jednak pomyliłem się w ocenie zamierzeń producenta, to z pokorą chylę czoła przed jego geniuszem: być może jedynym powodem załączenia kolorowanki jest to, żebyśmy mogli zająć czymś młodsze rodzeństwo, które pochłonięte wypisywaniem flamastrów da nam święty spokój, pozwalając wreszcie na niczym nie zmącone oddanie się grze.

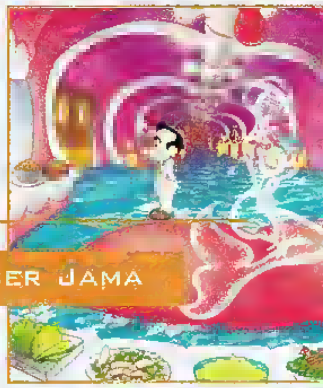
PRODUKCJA: Leryx Langsoft

DYSTRYBUCJA: CD Projekt

CENA: 99 zł

UWAGA!: tylko pod Windows

LARRY 7



USER JAMA

JEŚLI SPRZYKRZYŁO CI SIĘ ŻYCIE SZARACZKA, KTÓREGO KLASOWE LASENCJE OMIJAJĄ ZE WZGARDĄ, JEŚLI W PRACY SEKSOWNA SEKRETARKA SZEFA NAWET NA CIEBIE NIE SPOJRZY I TAK GENERALNIE TWOJE SAMCZE EGO CIERPI NA DOTKLIWY BRAK ATENCJI ZE STRONY PŁCI PIĘKNEJ - SPRÓBUJ SZCZĘŚCIA JAKO LARRY LAFFER. WIELKI KOBIECIARZ-SAFANDUŁA POWRÓCIŁ, A WRAZ Z NIM ORMARA PIĘKNYCH DZIEWCZYN, KTÓRE TYLKO CZEKAJĄ BYŚ JE ZDOBYŁ. NIE ZMARNUJ TEJ OKAZJI!

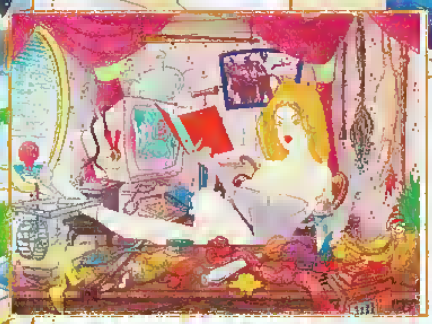
Po wyczerpujących przejściach w poprzedniej części przygód Larry wybiera się w podróż luksusowym transatlantykiem. Jest tam wszystko, czego nasz lew salonowy potrzebuje: kręgielnia, kasyno, basen dla nudystów, a przede wszystkim — kobiety! Na liście pasażerek znajduje się światowej sławy projektantka mody, atrakcyjna żona schorowanego miliardera oraz słynący z dużych niebieskich oczu żeński duet country.

Statkiem dowodzi urodziwa kapitan Thygh. Jest w zwyczaju, że w trakcie każdego rejsu długonoga piękność zaprasza spośród gości jednego mężczyznę na romantyczny weekend w swojej kajucie. Chętnych, jak łatwo się domyślić, nie brakuje, ale pani kapitan nie chce spędzać upojnych nocy z byle kim. Kandydata do niebiańskich rozkoszy wylania się w trakcie składającego się z wielu dyscyplin konkursu. Przyszły amant musi wykazać się gustem w ubiorze, sprawnością fizyczną, umiejętnościami kulinarnymi, znajomością rzeczy jeśli chodzi o sprawy męsko-damskie i wieloma innymi sprawnościami. Wyniki notuje się na karcie uczestnictwa, oczywiście wygrywa najlepszy.

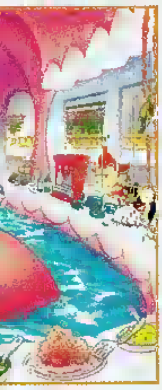
Jak zwykle na pierwszy rzut oka Larry nie ma żadnych szans. Jest podstarzałym, lekko łysiejącym playboyem, który ubiera się w niemodny poliestrowy garnitur z dużym złotym wisiorem. Wątła postura i wklęsła klata dopełniają obrazu nędzy i rozpaczy. Nie ulega wątpliwości, że będzie musiał się sporo nakombinować, by dopiąć celu. Nie zdradzę wielkiej tajemnicy, mówiąc iż po drodze czeka go parę komicznych sytuacji i bliskich spotkań pierwszego stopnia.

W LOVE FOR SAIL wprowadzono, podobnie jak w wydanym również przez SIERRĘ SPACE QUEST VI, osobę narratora, który zza kadru objaśnia Larry'emu co dzieje się na statku, opisuje zebrane przedmioty i podaje rezultaty podjętych działań. Poza tym nabija się z głównego bohatera ile wlezie. Muszę przyznać, że to jeden z lepszych pomysłów SIERRY. Wiadomo — sugestywnie opowiedziany dowcip jest zawsze śmieszniejszy od przeczytanego. Czasami nawet nie to jest ważne co się mówi, ale jak.

A znajdzie się parę takich smaczków w grze, chociażby ten, kiedy Larry podchodzi do krupiera i strzela malą gafę. Słyszymy jak krupier z charakterystycznym francuskim akcentem klnie na przygłupich Amerykanów. Albo inny gag, gdy narrator totalnie znudzonym głosem czyta fragmenty książek w bibliotece.



Znajdziemy w szóstej już części przygód Larrego parę zaskakujących zagadek, co przy kontynuacjach jest bardziej wyjątkiem niż regułą. Niezły jest numer z tajemniczymi drzwiami obok kasyna. Przy wejściu czujniki laserowe, po prze-



kroczeniu których pojawia się cały arsenal broni, śledzącej każdy nasz krok. Drzwi oczywiście są zamknięte. Obok dwa guziki i czytnik kart magnetycznych, pewnie sprzężony z nacelowanymi gnatami. Można się długo głowić, a tu wystarczy te drzwi zwyczajnie otworzyć i nie przejmować się tymi wszystkimi atrapami! Autorzy kpią sami z siebie wprowadzając absurdalne przedmioty, takie jak mleko wenezuelskich bobrów. Gracz może porobić kilka rzeczy, poza glownym nurtem fabuły, chociażby zrobić sobie jaja z recepcjonisty przez telefon naprzeciwko jego biurka lub posłuchać dowcipów serwowanych przez wokalnego sobowtóra Billa Clintona. Wszak rozgłaszane na cały statek komunikaty o zwycięzcach w poszczególnych dyscyplinach ponaglają do wznowienia wysiłków w wiadomej sprawie.

Sierra pokusila się o drobny eksperyment. Do gry załączona jest karteczka z zapachami. W określonych sytuacjach trzeba podrapać odpowiedni kwadracik, żeby „powąchać" lokację. To taki nieużyteczny bajer. Chyba mialem katar albo karteczka wywietrzala, bo nic nie poczułem. Można też co ciekawsze wkleić swoje zdjęcie do gry i nagrać parę mówionych kwestii własnym głosem, a później pokazać efekty kumplom, tak dla czystej szpanerii.

Gra LOVE FOR SAIL zaklasyfikowana została jako tylko dla dorosłych, glownie ze względu na szalejącą w USA polityczną poprawność. W kraju tym, gdzie nawet niewłaściwe spojrzenie na koleżankę, kwalifikuje się jako występek, bardzo łatwo o kosztowny proces sądowy na tle tzw. nadużyć seksualnych. Bo przecież w grze nie ma żadnych (już słyszę chór zawiedzionych okrzyków) naprawdę nieprzyzwoitych scenek. Treścią gry są przecież zabawa i wyglupy. Świntuszenie odbywa się glównie w warstwie slownej: pikantne dowcipy, dwuznaczne sytuacje i aluzyjne teksty, wszystko w lekkim humorystycznym sosie. Właściwie nie można się do niczego przyczepić — każdy usłyszy (i zobaczy) tu to, co chce usłyszeć. Jak mówią: głodnemu chleb na myśli. A więc życzę smacznego!

Jaja

Ekipa zajmująca się kronikarstwem przygód Larrego Lafferа pod komendą Ala Lowe to niezli jajcarze. Udało im się kolejny raz zmylić czujność wydziału kontroli produktów Sierry On-line i zaszyć w nowej grze sporo jaj (ang. Easter Eggs). Jaja to takie nieprzewidziane w planie dodatki, których nie można normalnie uaktywnić (chyba że wiesz dokładnie jak). Spróbuj wykonać poniższe instrukcje, żeby wycisnąć z gry jeszcze parę fajnych scenek z nieco mniej ubranymi dziewczynami. Warto zobaczyć!

Anette

Co zrobić: Zanim wręczysz Anette polisę ubezpieczeniową, kliknij na krocze trzeciej sylwetki po lewej stronie w korytarzu przed kabiną Boninga. Wybierz opcję Other i wpisz „unzip"

Jaja: Kiedy zadzwonisz do drzwi Anette, zobaczysz co zrobi ze wszystkimi pieniędzmi, która właśnie odziedziczyła.

Drew

Co zrobić: Kliknij na galąź blokującą widok, wybierz Other i wpisz „push"

Jaja: Odsonięta galąź odsłoni interesujący Cię widoczek

Co zrobić: Spróbuj użyć proszku podniecającego na drinku Drew, potem spróbuj go wypić.

Jaja: Kiedy Drew wstanie by udać się do kabiny Larrego, nie będzie on zastania!

Jamie

Co zrobić: Jak tylko wkroczysz do sali balowej, kliknij na Larrym, wybierz Other i wpisz „dream"

Jaja: Będziesz mógł zobaczyć jak Larry ma fantazje o Jamie

Juggs

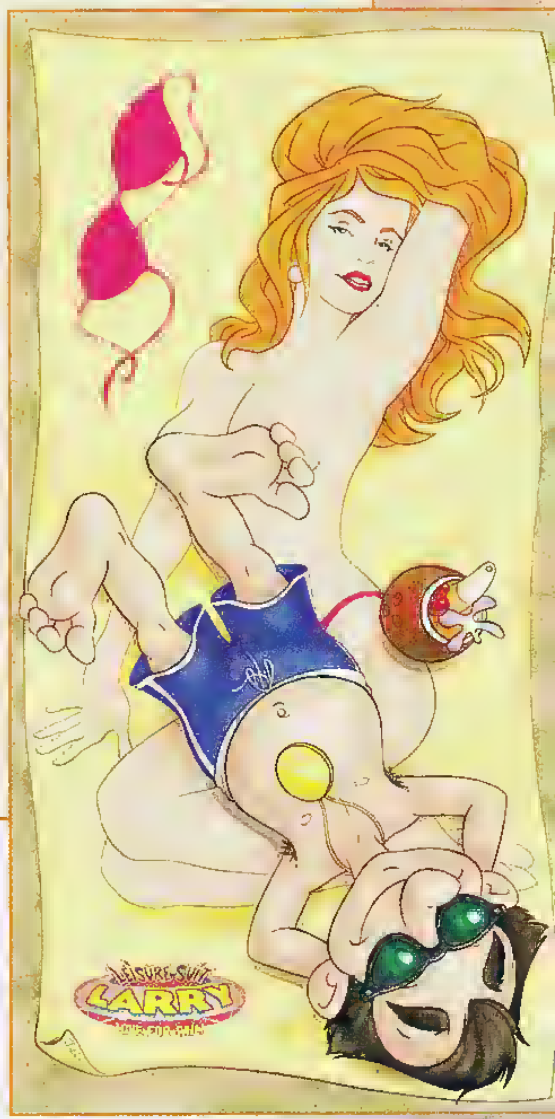
Co zrobić: W bibliotece na najwyższej półce jest wypchany bóbr. Kliknij nań, wybierz Other i wpisz „milk"

Jaja: Następnym razem kiedy wejdziesz do przebieralni Juggs, zobaczysz więcej.

Vicki

Co zrobić: Kiedy już zbalamucisz Victorian, na monitorze bibliotecznego komputera ukaże się scenka z Larrego 6. Wciśnij klawisz Ctrl i kliknij na lewym mężczyźnie

Jaja: Kiedy już Larremu poszczęści się z Vicki, dojrzysz przednie partie jej ciała.



PRODUKCJA: Sierra On · Line

DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group

CENA: jeszcze nieznana

UWAGA!: tylko pod Windows

TEN TYTUŁ ZAPADŁ JUŻ ZAPEWNE W PAMIĘĆ WIELU GRACZY. DWA LATA TEMU NBA LIVE WSZEDŁ NA EKRANY NASZYCH KOMPUTERÓW I Z MIEJSCA ZARZĄDZIŁ. NBA IS FANTASTIC! NBA LIVE TEŻ, CHOĆ JUŻ MOŻE NIE TAK BARDZO. DRUGI NBA LIVE ROZCZAROWAŁ, NIE DLATEGO ŻE BYŁ SŁABY LECZ DLATEGO, ŻE BYŁ JEDYNIE DOBRY, NIE NAWIĄZUJĄC PRZY TYM WALKI O POWTÓRZENIE SUKCESU CZĘŚCI PIERWSZEJ.

NBA LIVE 97

Autorzy z ELECTRONIC ARTS nie dają jednak za wygraną. NBA LIVE 97 znów zaskakuje. Nowa zwichrowana grafika zrywa ze sztywną, „profesjonalną" oprawą poprzednich części. Żaden element nie jest tu dziełem przypadku. Oprawa gry została starannie dobrana, by tworzyć wrażenie luzu i swobody, by nawiązać z graczem pewien emocjonalny kontakt, nieobecny w poprzednich częściach. Do dużych plusów należy zaliczyć nowe trójwymiarowe postacie graczy. To, z czym spotykaliśmy się do tej pory jedynie w mordobiciach, zawitało pod strzechy gier sportowych. Dzięki technice motion capture gracze zachowują się nadzwyczaj naturalnie, szkoda tylko, że na zbliżeniach postacie są brzydsze i czasami wręcz pokracznie zdeformowane.

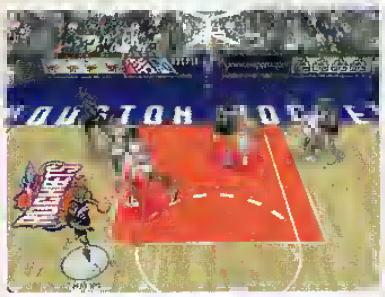
Na boisku niestety rządzi chaos. Akcje nie są przejrzyste, a większość punktów zdobywana z dość przypadkowych pozycji. Główna część taktyki komputera to beznadziejne przepychanki z obrońcami. Zdarzają się oczywiście akcje efektowne, lecz głównie na najniższym poziomie trudności, gdzie obrona nie jest tak ścisła i często pozostawia nieobstawionych graczy.

Jeśli chcesz zobaczyć widowiskowe zagrania, mnóstwo Alley Oop i zaskakujących podań, ustaw poziom trudności na Rookie. Niestety komputer gra wtedy tak słabo, że ogrywanie go staje się śmiesznie proste. Wyższy poziom trudności to niestety obłędna liczba strat i żałosny poziom rozgrywania piłki. Tym niemniej w symulacji wydarzeń na parkiecie i tak poczyniono znaczne postępy. Co by nie mówić, NBA LIVE'97 jest grą dającą sporo rozrywki, szczególnie przy grze wieloosobowej (jednocześnie może grać nawet do czterech osób). Jeśli bardziej interesuje cię katowanie joya, niż obserwacja taktycznych niuansów, to nie ma powodu, by gra nie królowała na twoim komputerze przez długie miesiące. Jeśli jednak jesteś koneserem NBA, nie spodziewaj się zbyt wiernej symulacji.

Gra z pewnością podbije serca fanów NBA ze względu na zestaw zdjęć, rysunków, statystyk i biografii wszystkich występujących w tej lidze graczy. Ach, oczywiście nie wszystkich. Brakuje bowiem Michaela Jordana i Charlesa Barkleya, przynajmniej formalnie. Faktycznie ich miejsca w drużynach zapełniają gracze bez nazwisk, za to o parametrach mających odpowiadać umiejętnościom wspomnianych panów. Tym niemniej, taka encyklopedia dla zagorzałych wielbicieli koszykówki warta jest każdych pieniędzy.

Menedżerska zawartość gry pozostaje w zasadzie taka sama, jak w poprzednich częściach. Nadal możesz więc zmieniać składy drużyn, ustawienia na boisku, pozyskiwać i oddawać graczy do innych zespołów, tworzyć własne Dream Teams. W menu trenera, w trakcie meczu możesz obejrzeć ruchome schematy rozmaitych zagrywek taktycznych. Nie tylko zresztą obejrzeć. Po przyporządkowaniu wybranej zagrywce jednego z klawiszy funkcyjnych, możesz w trakcie gry dane zagranie wywołać!

Ogólne wrażenie, jakie pozostawia NBA LIVE, nie jest łatwo wyrazić. Z jednej strony jest to najbardziej zaawansowana gra koszykarska na rynku. Trudno przecenić jej zawartość merytoryczną — tabelki, statystyki, schematy zagrań. Już jednak animacja zawodników pozostawia mieszane uczucia. Mimo dość naturalnych ruchów graczy, rażą wpadki w postaci deformacji ciała czy niezgrane z przesuwaniem się po boisku ruchy nóg. Błędy w rozgrywaniu piłki razić będą każdego, kto jako tako orientuje się w realiach koszykówki. Mimo tych uchybień NBA LIVE jest definitywnie grą, w której można się wyszaleć. Szczególnie gdy zbierze się kilku fanów NBA.

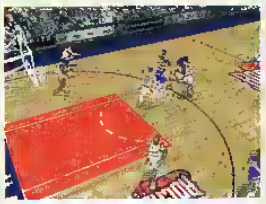


Charles Barkley

Numer: 4
Poz.: Skrzydłowy
Ur.: 20 luty 1963
Wzrost: 198 cm
Waga: 114 kg

Sezon	1996-97	1995-96	1994-95
Średnia punktów na mecz	19,0	23,2	23,0%
Skuteczność rzutów z gry	49,5%	50,0%	48,6%
Skuteczność rzutów wolnych	67,4%	77,7%	74,8%
Średnia zbiórek na mecz	13,6	11,6	11,1
Średnia asyst na mecz	4,7	3,7	4,1

Zdobywca tytułu MVP w 1993
Wieloletnia gwiazda Philadelphia 76, a później Phoenix Suns nie może doczekać się na swój tytuł mistrzowski przed przejściem na emeryturę.



Michael Jordan

Numer: 23
Pozycja: Obrońca
Ur. 17 luty 1963 r.
Wzrost: 198 cm
Waga: 98 kg.

Sezon	1996-97	1995-96	1994-95
Średnia punktów na mecz	30,8	30,4	26,9
Skuteczność rzutów z gry	49,1%	49,5%	41,1%
Skuteczność rzutów wolnych	83,8%	83,4%	80,1%
Średnia zbiórek na mecz	5,6	6,6	6,9
Średnia asyst na mecz	4,2	4,3	5,3

Pierwszy w obecnym sezonie pod względem zdobywanych punktów na mecz. Czterokrotny mistrz NBA (1991, 1992, 1993, 1996) z drużyną Chicago Bulls. Czterokrotny zdobywca tytułu MVP ligi NBA (1988, 1991, 1992, 1996). Wielu czeka na detronizację króla. Nic nie wskazuje jednak, by szybko się doczekali. Mimo że już nie tak dynamiczny jak kiedyś, Jordan nadal rządzi na boisku - już bardziej jako mózg drużyny, niż samotny wojownik, o czym zresztą dobitnie świadczy triple-double w meczu All-Stars.

Karl Malone

Numer: 32
Poz.: Skrzydłowy
Ur.: 24 lipca 1963
Wzrost: 205 cm
Waga: 116 kg

Sezon	1996-97	1995-96	1994-95
Średnia punktów na mecz	27,5	25,7	26,7
Skuteczność rzutów z gry	53,7%	51,9%	53,6%
Skuteczność rzutów wolnych	74,8%	72,3%	74,2%
Średnia zbiórek na mecz	10,5	9,8	10,6
Średnia asyst na mecz	4,6	4,2	3,5

Jeden z najrówniej grających zawodników ligi NBA. Podobnie jak jego partner z drużyny J. Stockton wciąż nie może doczekać się sukcesu na miarę jego indywidualnych osiągnięć.

Hakim Olajuwon

Numer: 34
Pozycja.: Center
Ur.: 21 stycznia 1963
Wzrost: 213 cm
Waga: 116 kg

Sezon	1996-97	1995-96	1994-95
Średnia punktów na mecz	23,2	26,9	27,8
Skuteczność rzutów z gry	50,0%	51,4%	51,7%
Skuteczność rzutów wolnych	76,7%	72,4%	75,6%
Średnia zbiórek na mecz	9,4	10,9	10,8
Średnia asyst na mecz	3,1	3,6	3,5

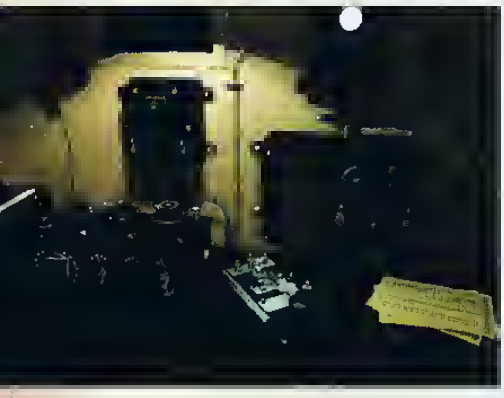
Dwukrotny mistrz NBA (1994, 1995) z drużyną Charlotte Hornets
Zdobywca tytułu MVP ligi NBA w 1994 roku. Najbardziej elegancki center ligi NBA, nie gra jednak już tak lekko jak w latach, w których otrzymał MVP i zdobył mistrzostwo.

PRODUKCJA
EA Sports

DYSTRYBUCJA
IPS Computer Group

CENA 145 zł

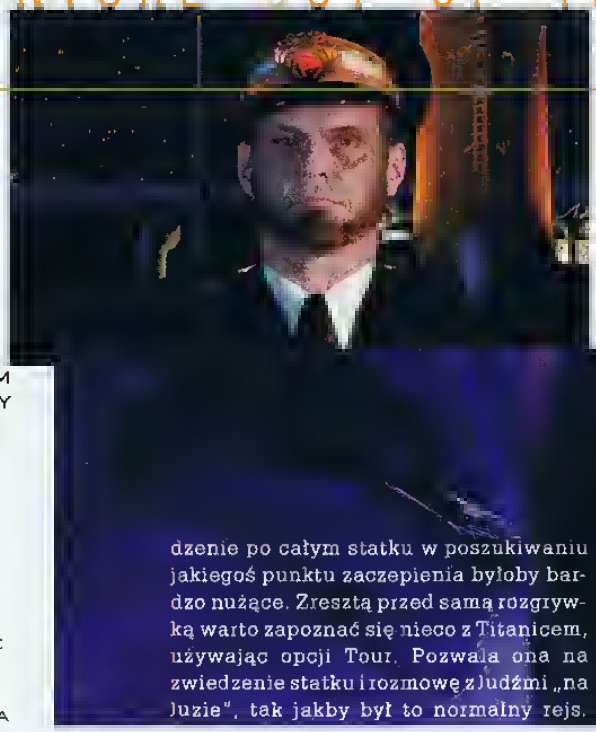
UWAGA!...
raczej Pentium, szybka karta graficzna



8AMSE

TITANIC

ADVENTURE OUT OF TIM



TITANIC JEST DRUGĄ PRZYGODÓWKĄ RACZKUJĄCEGO JESZCZE CYBERFLIX. FIRMA TA STAWIA W SWOICH PRODUKCJACH NA WSZECHOGARNIAJĄCY REALIZM (VIDE PIERWSZA GRA DUST). JEST TO TYM BARDZIEJ POŻĄDANE PRZY HISTORYCZNYM TEMACIE ZATONIĘCIA WIELKIEGO TRANSATLANTYKA. GRACZ WCIELA SIĘ W POSTAĆ BRYTYJSKIEGO AGENTA WYSŁANEGO NA POKŁAD TITANICA, W CELU ZDOBYCIA PEWNEJ KSIĄŻKI. W TRAKCIE WYKONYWANIA SWOJEJ MISJI TRAFI NA RÓŻNE INTRYGI, W KTÓRE CZĘSTO ZAMIESZANE SĄ GRUBE RYBY. PRZYPOMNĘ, ŻE CAŁA SYTUACJA ROZGRYWA SIĘ NA DWA LATA PRZED WYBUCHEM I WOJNY ŚWIATOWEJ, DLATEGO NIE SPOSÓB NIE DTRZEĆ SIĘ O SPRAWY POLITYCZNE.

10 kwietnia 1912 roku Titanic, olbrzymi, luksusowy statek pasażerski, wypłynął z Anglii w swój dziewiczy rejs - do Nowego Yorku. Konstruktorzy od początku dążyli do stworzenia statku niezatapialnego, wykorzystującego najnowsze rozwiązania techniki (np. specjalne stabilizatory). Nikt wtedy nie przypuszczał, że ten pierwszy rejs będzie również ostatnim. Każdy kto chciał popłynąć, dziękował później Bogu za to, że pozostał na lądzie.

Był 14 kwietnia 1912 roku. Titanic płynął przez lodowate wody Atlantyku podczas ciemnej, bezksiężycowej nocy. Niczego nie przeczuwający pasażerowie świetnie bawili się w urządzonych z przepychem restauracjach i salach balowych. Najbardziej zajętymi ludźmi na pokładzie byli w tym czasie Jack Phillips i Harold Bride, którzy odbierali przesyłane Morse'm ostrzeżenia o pływających krach i górach lodowych. Kapitan Smith uznał te komunikaty za normalne o tej porze roku i nie zwracał na nie szczególnej uwagi. Około godziny 21:30 Titanicowi udało się nawiązać łączność z Nową Funlandią. Pasażerowie wykorzystywali ten fakt do przesyłania życzeń i pozdrowień swoim rodzinom. Z tego powodu przy radiostacji panował ogromny tłok i balagan. Tak wielki, że przeoczono najważniejsze ostrzeżenie...

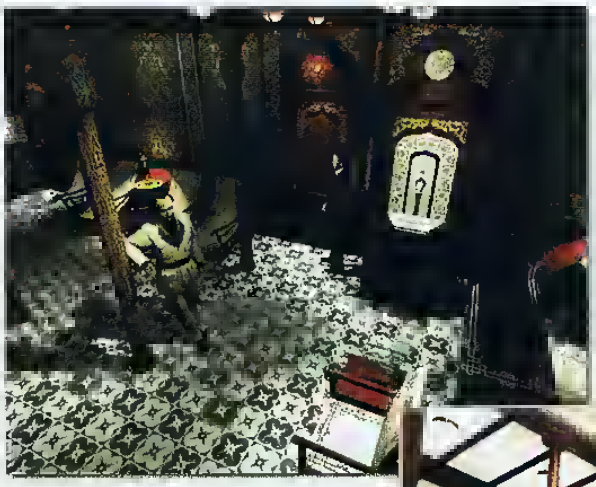
Parowiec Mesaba zauważył w okolicach górę lodową niemałych rozmiarów (a przecież widać tylko wierzchołek, który stanowi mniej niż 10% masy całej góry) i uznał za swój obowiązek powiadomić wszystkich znajdujących

dzenie po całym statku w poszukiwaniu jakiegoś punktu zaczepienia byłoby bardzo nużące. Zresztą przed samą rozgrywką warto zapoznać się nieco z Titanicem, używając opcji Tour. Pozwala ona na zwiedzenie statku i rozmowę z ludźmi „na luzie", tak jakby był to normalny rejs.

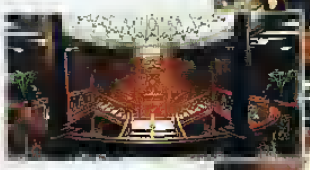
Pochwały godne jest w TITANICU umiejętne skonstruowanie scenariusza. Postęp w grze uzależniony jest w dużej mierze od rozmów. Zawarte są w nich wskazówki, dokąd się udać w celu rozwiązania kolejnej zagadki. Są one o tyle cenne, że błą-

W grze można wykonywać wiele czynności na różne sposoby i rozmawiać z wieloma postaciami, z których każda jest indywidualnością i posiada coś w rodzaju sztucznej inteligencji. Ponadto możemy spotykać całe mrowie ludzi nie związanych z głównym nurtem rozgrywki. Największe brawa należą się ekipie CYBERFLIX za niemal idealne odwzorowanie Titanica. Przez długie lata Bill Broyles zbierał wszelkie materiały, które mogły pomóc w „rekonstrukcji" statku: zdjęcia, pocztówki, rysunki, eksponaty z muzeum. Doszło do tego, że fotografie pasażerów,

pojawiające się w grze, są autentyczne!



Całość na ekrany monitorów przenoszono dwa lata. Na początku nie chciało mi się wierzyć, że to wszystko wygląda niczym wiek temu. Z nieprzebranych czeluści Internetu wygrzebałem więc zdjęcie pięknie zdobionych schodów z Titanica i porównałem je z ich komputerową imitacją. Schody te były arcydziełem - ślicznie rzeźbione, obok i nad nimi świeciły gustowne lampy. I to wszystko w postaci trójwymiarowych obiektów mamy w grze



Takiego realizmu grafiki w przygodówkach dawno nie widziałem. Przy tworzeniu grafiki wykorzystano znany z DUST system DreamFactory. Muzyka została skomponowana w oparciu

o najchętniej słuchane na początku wieku utwory, między innymi polskiego kompozytora Chopina. To oczywiście potęguje realizm. Digitalizowana mowa jest wyraźna, każda postać wypowiada się z akcentem odpowiednim dla swojej narodowości.

W stoczni CYBERFLIX powstała najdokładniejsza jak na razie rekonstrukcja słynnego transatlantyku. Po grę TITANIC warto sięgnąć chociażby ze względu na jej wartości poznawcze. Statek znamy głównie jako miejsce tragedii. W grze mamy unikalną szansą zobaczyć wydarzenia jakie mogły mieć miejsce bezpośrednio przed ową fatalną nocą.

PRODUKCJA: CyberFlix
DYSTRYBUCJA: Techland
CENA: 134 zł
UWAGA: tylko Windows

6

sie niedaleko o jej istnieniu. Paradoksalnie, mimo że góra leżała dokładnie na kursie Titanica, jego załoga dowiedziała się o tym jako ostatnia. I to nie przez radio. Mniej więcej o 23:30 z bocianiego gniazda wypatrzyli ją Frederick Fleet. Pierwszy oficer Murdoch natychmiast zarządził działania, mające na celu zmianę kursu. Ale było już za późno. Kilka minut po komunikacie z bocianiego gniazda, Titanic uderzył w górę lodową.

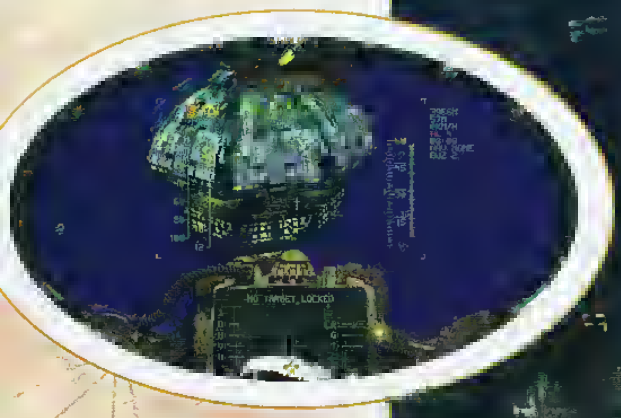
Wraz z akcją ratunkową rozpoczęła się panika. Główną jej przyczyną była zbyt mała liczba łodzi ratunkowych (w końcu statek miał być niezatapialny), a sytuację zaostrzał egoizm pasażerów. Ci, którzy już się znaleźli w łodzi, nie czekali na jej całkowite zapełnienie, tylko natychmiast odpływali. Efekt tego przedstawiają liczby: z 2584 pasażerów 1503 nigdy nie opuściło Titanica.

Radiotelegrafista wysyłał sygnały S.O.S., oficerowie rozjaśniali niebo flarami. Podobno jedną z nich dostrzegł parowiec Californian. Dlaczego nie ruszył na ratunek - trudno stwierdzić. Jego załodze wytoczono potem proces, ale nie miało to już większego znaczenia, gdyż nic nie mogło przywrócić życia półtora tysiąca ludzi. O 2:20 Titanic zatonął. Rozbitkowie jeszcze ponad półtorej godziny dryfowali w swoich łodziach i dopiero po 4 nad ranem wyłowił ich statek Carpathia.

NIC SEDIMENTS: 5423M

ARCHIM

CREW ROOM



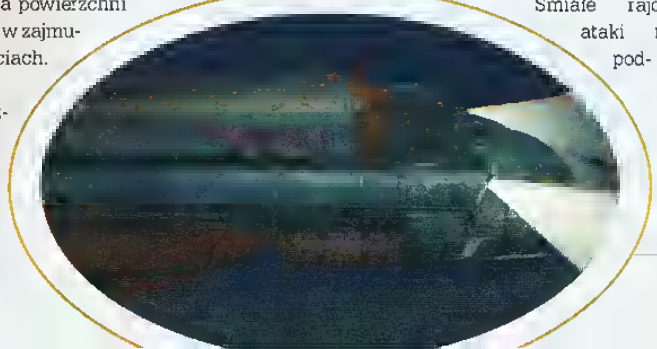
DYNA

GAR

LUDZKOŚĆ NA POCZĄTKU TRZECIEGO TYSIĄCLECIA ZACZĘŁA KROCZYĆ ŚCIEŻKĄ WYZNACZONĄ NIEGDYŚ PRZEZ KAPITANA NEMO - SKRYŁA SIĘ W GŁĘBINIE OCEANU. NIEODPOWIEDZIALNE WYDOBYCIE SURDWCÓW, DYNAMICZNY ROZWÓJ PRZEMYSŁU, BRAK KOMPLEKSOWYCH SYSTEMÓW OCHRONY ŚRODOWISKA TO CZYNNIKI, KTÓRE SPOWODOWAŁY WYJAŁOWIENIE ZIEMI I ZMIANĘ JEJ KOLORU NA BURO-SZARY. GWOŹDZIEM DO TRUMNY DLA WSZELKICH FORM ŻYCIA NA POWIERZCHNI GLOBU, I TO GWOŹDZIEM NIELICHYM, BYŁA WYMIANA CIOSÓW ATOMOWYCH, KTÓRA NASTĄPIŁA PO ZNACZNYM WZROŚCIE NAPIĘĆ MIĘDZYNARODOWYCH.

Instynkt samozachowawczy jest jednak w stanie wyprowadzić człowieka nawet z ekstremalnych sytuacji. Ludzie, widząc że egzystencja na lądzie jest niemożliwa, zeszli na pokłady olbrzymich podwodnych stacji badawczych i wydobywczych, które szybko stały się swoistymi miastami. Podwodnym światem zaczęły rządzić prawidła, kierujące życiem społeczeństw od zarania dziejów. Rozwinęły się formy państwowości, z czasem zawiązały się pierwsze sojusze, koalicje i bloki. Setki lat minęły, nim podwodna kraina stała się naturalnym środowiskiem ludzi, jednak wystarczyło kilku zaledwie pokoleń wychowanych w stacjach, a życie na powierzchni wspominano już tylko w zajmujących opowieściach.

ARCHIMEDEAN DYNASTY to specyficzna gra, należąca do niezwykle ubogiego w tytuły gatunku kompleksowych symulacji fascynujących światów. Przypomina hity PRIVATEER czy BATTLECRUISER 3000AD. Wszystkie te programy oferują ułudę egzystencji w zupełnie innym wymiarze. Gracz przenosi się w abstrakcyjny świat, gdzie ludzie kierują się zupełnie innymi zasadami, gdzie jest inny system wartości, inne ideały... Na ogół tym odmiennym środowiskiem był kosmos, ale twórcy ARCHIMEDEAN DYNASTY poszli nowatorskim tropem: akcja gry toczy się pod tonami słonej wody, wodę pokrywa warstwa radioaktywnych śmieci. Kraina w otchłani oceanu wykreowana jest niezwykle realistycznie. Podczas swej wędrówki odkryjesz wiele dziwnych i pięknych miejsc, spotkasz setki ludzi z którymi będziesz mógł porozmawiać. Czekają na ciebie różnorakie zadania. Jedne są proste — np. popłyń gdzieś i wytłumacz przy pomocy działek kto tu ma rację — ale inne misje są złożone i skomplikowane. Śmiałe rajdy, ataki na podwodne instalacje, misje zwiadowcze, patrolowanie, konwojowanie... Niekiedy mają się pełne zagadek, kompleksowe dochodzenia. Na szczęście autorzy gry nie skorzystali z konwencji przyjętej w PRIVATEER 2 — THE DARKENING i wszelkie rozmowy z ludźmi odbywają się na zasadzie pisanych tekstów. Filmy, jak wiadomo, pożerają niezwykle dużo miejsca na kompakcie, zaś tekstu można wstawić do woli. Dzięki temu otoczenie pełne jest ludzi, z którymi możesz pogadać, lub nawet powymieniać luźne uwagi. Także interakcja jest o wiele bardziej rozbudowana: podczas dialogów co chwila dokonujesz wyborów, które w rzeczywisty sposób mogą wpłynąć na twoje dalsze losy. Pamiętaj, że ludzie mają znajomych -nie rób sobie wrogów, bo może się zdarzyć, że jakaś przypadkowa torpeda wystawi cię na pastwę olbrzymiego ciśnienia wody za oknem.

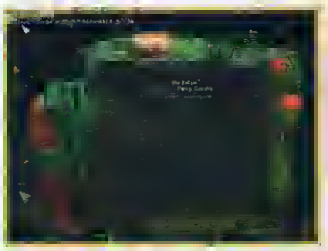


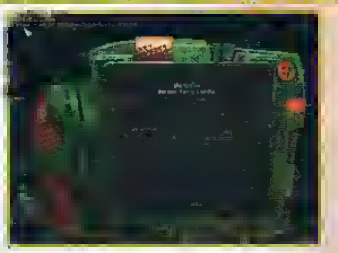
Krótko przedstawiając sprawę — jesteś najemnikiem, zabijasz dla kasy. Nazywasz się Emerald Flint pseudo DEADEYE. Zaczynasz z małym podwodnym okręcikiem, który jest twoim miejscem pracy. Kręcąc się w pobliżu podwodnych miast szukasz intratnych zajęć, co po niedługim czasie zmienia się w poszukiwanie jakichkolwiek zajęć. Gra składa się z dwóch zasadniczych elementów.

Po pierwsze, akcja toczy się w podwodnych aglomeracjach. Możesz w nich odwiedzić wiele różnych miejsc, przy tym warto wspomnieć, że miasta różnią się znacznie między sobą. W niektórych możesz odwiedzić pojedyncze lokacje, zaś

po innych trzeba kręcić się znacznie dłużej. Dzięki temu umacnia się wrażenie, że świat, w którym działasz nie jest schematyczny, że każde miejsce ma swój określony specyficzny charakter i funkcję do spełnienia. W miastach przede wszystkim rozmawiasz z wieloma ludźmi. Jedne pogawędki to nic nie znaczące wymiany zdań, inne zaś są źródłem misji czy nieźlych interesów. Poza tym możesz odwiedzać gościa, który handluje bronią: zawsze zaoferuje ci za zdzierecze ceny jakieś cacko, które będziesz mógł zamontować na swoim okręcie. Misja, kasa, remontowanie, dozbrajanie statku — i tak w kółko. Jednak owo kółko jest niezwykle pasjonujące i wciągające. Po prostu żyjesz sobie pod wodą i decydujesz, co zrobić ze swoją komputerową egzystencją.

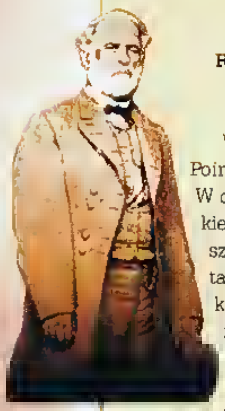
Drugim elementem gry jest symulator podwodnych walk. Generalnie, osadzony jest w realiach wyznaczonych dawno temu przez ORIGIN. Akcja jest zręcznościowa, ale nie banalna. Systemów pokładowych jest zarazem na tyle dużo, że gracz ma wrażenie, iż steruje czymś bardziej złożonym od mydelniczki, i na tyle mało, że nie trzeba się gubić w symulacyjnych niuansach. Krótko mówiąc, jest jak powinno w takiej grze być — efektownie i dynamicznie, przy odrobinie myślenia. Opanowanie symulacji nie trwa długo, ale wzniesienie się na wyżyny tego sportu jest już spoym problemem. Jak znajdziesz się w wodzie, sam pośród dziesięciu wrogich, dobrze wyposażonych maszyn, zrozumiesz, co mam na myśli. Pamiętaj — trening pozwala pożyć dłużej. Podwodny symulator jest niezwykle dopracowany — gra pracuje w trybie 640x480 przy 65 tys. kolorów. Naprawdę jest na co popatrzeć. W dodatku, jak na oferowane atrakcje, gra chodzi niezwykle płynnie. Nawet przy dużych wybuchach czy zbliżaniu się do kobylastych okrętów podwodnych wszystko zachowuje się bardzo poprawnie. Po prostu kawał dobrej, programistycznej roboty.





Ogólnie rzecz biorąc trzeba powiedzieć, że ARCHIMEDEAN DYNASTY to gra, której zadaniem jest jedynie pobudzenie wyobraźni gracza. Tutaj nie ma filmów, które całą fabułę podają na talerzu, tu trzeba się wczuć, uruchomić marzenia i dać się im ponieść. ARCHIMEDEAN DYNASTY kojarzy się z pierwszym PRIVATEER — dla wszystkich wielbicieli przygód kosmicznego piwaciarza podróż w oceaniczną głębinę będzie nie lada przeżyciem. Podwodny wszechświat stworzono dla wszystkich, którzy gry traktują jak paszport uprawniający do wkroczenia w inną rzeczywistość. Dla ludzi obdarzonych wyobraźnią jest to gra niemal doskonała.

PRODUKCJA: Blue Byte
DYSTRYBUCJA: CD Projekt
CENA: 145 zł
UWAGA!: uwaga na chorobę morską



Robert Edward Lee
(1807-1870)

W 1829 r. ukończył West Point (z drugą lokatą). W czasie wojny z Meksykiem (1846-48) był szefem sztabu armii gen. W. Scotta. W latach 1852-55 był komendantem West Point, a następnie służył w kawalerii w Teksasie. Po wybuchu wojny odrzucił ofertę Prezydenta Unii zostania głównodowodzącym sił Północy wybierając lojalność w stosunku do swego stanu. W czerwcu 1861 r. został specjalnym doradcą Prezydenta Konfederacji J. Davisa. W trakcie bitwy pod Fair Oaks (1862) objął dowództwo nad Armią Północnej Wirginii. Dopiero w 1865 r. został głównodowodzącym całości sił Południa. Skapitulował 9 kwietnia 1865 r. pod Court House. Po wojnie odrzucając wiele ofert pracy został Prezesem Washington College w Lexington, gdzie dokonał żywota w 1870 r. Znakomity dowódca, zwycięzca w wielu bitwach.

DNIA 12 KWIETNIA 1861 R. PADŁ PIERWSZY STRZAŁ W WOJNIE SECESYJNEJ SKIEROWANY W UMOCNIENIA FEDERALNEGO FORTU SUMTER. W DNIU 9 KWIETNIA 1865 R. W APPOMATTOX COURT HOUSE GENERAŁ R. E. LEE PODPISAŁ AKT KAPITULACJI SWOICH SIŁ - SYMBOLIZUJĄCY ZAKOŃCZENIE WIELOLETNICH KRWAWYCH ZMAGAŃ. TAK ZAKOŃCZYŁA SIĘ WOJNA POMIĘDZY PÓŁNOCĄ I POŁUDNIEM. NAS INTERESUJE JEJ PRZEBIEG.

ANTIETAM

BERGER

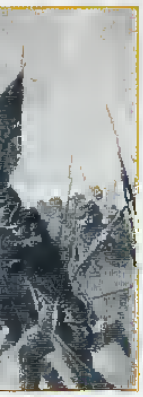
Najtrudniejsza z wojskowego punktu widzenia sytuacja wytworzyła się na wschodzie kraju, gdzie obie strony uparły się wyznaczyć swoje stolice w niedalekich od siebie miejscowościach. Południowcy knuli w Richmond, a Jankesi w Waszyngtonie. Położenie tuż za linią frontu pulsujących serc obu państw wpływało w sposób oczywisty na działania na tym odcinku frontu. Stałe odczuwalne zagrożenie stolic ściągało ogromne siły w ten rejon i prowokowało do snucia śmiałych planów błyskawicznego ataku. Zajęcie przez którąś ze stron najważniejszego miasta przeciwnika równałoby się wszak zwycięstwu.

Schemat działań na tym obszarze był prosty. Nacierali zazwyczaj Unioniści - i doznawali porażki. Południowi kontratakowali i na plecach przeciwnika posuwali się na Waszyngton. Po ich klęsce z kolei Północni przechodzili do ataku kierując się na Richmond. Takie manewry trwały aż do chwili, gdy obu stronom kończyły się chwilowo wojska. Po zebraniu sił balet zaczynał się od nowa. Mało tego. Za każdym razem w takiej przepychance zdarzała się bitwa, którą zarówno współcześni, jak i historycy nazywali przełomową. Gdyby kto inny wygrał, inaczej potoczyłyby się dzieje. Taką gdyby - bitwą okrzyknięto także starcie nad Antietam.

ANTIETAM

W 1862 r. wielu ludziom w obu walczących krajach wydawało się, że wojna może prędko dobiec końca. W tym czasie jednak siłami Unii na wschodnim froncie dowodził generał Mc Clellan, który - owszem - bardzo szybko i sprawnie gromadził kolejne pułki, szkolił je i pozwalał się kochać przez nie, ale nie miał melodii do prowadzenia działań ofensywnych. Nie po to wszak organizował taką śliczną armię, żeby ją zaraz tracić. Niestety, nad nim znajdował się Prezydent Stanów Zjednoczonych Abramek Lincoln, który nie potrafił zrozumieć, dlaczego zabawa w wojnę jeszcze się nie skończyła.

W styczniu 1862 r. tenże prezydencjum kategorycznie nakazał natarcie przeważającym siłom Północy. Atak wprost zmiażdżyłby przeciwnika, ale nasz dzielny generał McClellan nie mógł przecież postąpić w sposób tak prymitywny. Wymyślony przez niego plan desantu morskiego na skrzydle wroga oraz sposób wykonania doprowadziły do spowolnienia tempa działań, potwornych strat oraz porażki w kilku bitwach. Na domiar złego dowództwo nad Armią Północnej Wirginii objął słynny konfederacki generał R. Lee.



Wszystko to skłoniło do odwrotu dwukrotnie większe siły Północy. Chaos po stronie Unii pogłębiały dodatkowo decyzje personalne Lincolna, który za wszelką cenę usiłował znaleźć męża opatrznościowego swojej armii. Niestety, kolejni generałowie okazywali się albo biurokratami, albo idiotami i to pozbawionymi pojęcia o wojaczce.

Wykorzystując chaos w obozie przeciwnika Lee wmaszerował do stanu Maryland, usiłując przeciągnąć jego mieszkańców na swoją stronę. I tu czekała go niespodzianka, bowiem (znów dowodzący) McClellan przejął przypadkiem plany wojsk Konfederatów. Co prawda walki 14 września 1862 r. pozwoliły siłom Południa zdobyć jeden z dwóch arsenałów Unii (w Harpers Ferry), ale już w trzy dni później McClellan dopadł Lee nad potokiem Antietam w pobliżu Sharpsburga i nieźle przetrzepał mu skórę.

Mający przewagę Północni (75 tys. ludzi w porównaniu z 37 tys. gen. Lee) atakowali oddzielnymi korpusami najpierw na północy, następnie w centrum, a na koniec na południowym odcinku. Lee wytrzymał wszystkie ataki, a po nadejściu posiłków nawet kontratakował, jednak bez powodzenia. Ostatecznie sukces taktyczny odniósł Lee, nie dając się rozbić dwukrotnie większym siłom nieprzyjaciela, ale strategiczne zwycięstwo odniósł McClellan: Północ nie tylko zatrzymała atak Konfederatów, ale obroniła wszystkie swoje pozycje na obszarze wschodniego teatru działań wojennych. Warto jeszcze dodać, że w listopadzie 1862 r. gen. Lee ruszył z kolejną ofensywą, a Prezydent Lincoln zwolnił gen. McClellana z dowodzenia Armii Potomacu.

Bitwa nad Antietam zachowała się w pamięci potomnych również dlatego, że była jednym z najkrwawszych dni wojny secesyjnej. Poległo blisko 2100 żołnierzy Unii i 2700 Południa. Obie strony miały po ok. 9000 rannych.

BATTLEGROUND: ANTIETAM

Opisaną bitwę nad Antietam opracowała dla graczy firma TALON SOFT, znana wszystkim strategom z przedstawienia późniejszej (1863 r.), równie przełomowej bitwy pod Gettysburgiem. Podobnie jak w BATTLEGROUND: GETTYSBURG gracz dowodzi pułkami i bateriami zebranymi w brygady, dywizje i korpusy posiadające własnych dowódców. Plansza do gry, wiernie odwzorowująca teren działań, podzielona została na klasyczne heksy (sześciokąty) dla ułatwienia poruszania się.

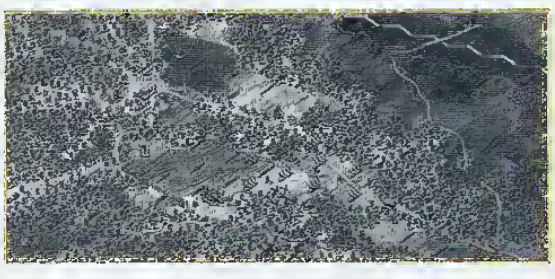
PRODUKCJA: Talonsoft
DYSTRYBUCJA: Marksoft
CENA: 122 zł
UWAGA!: wyłącznie dla fanów

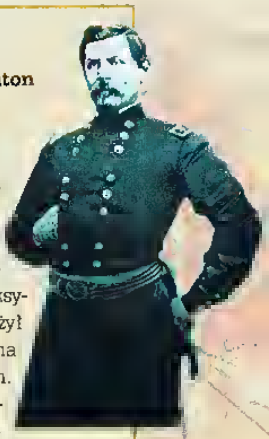
Sferę działań podzielono na etapy gry pozwalające na ruch, ogień w obronie, ogień w ataku i walkę wręcz. Wszystko to oczywiście okraszono filmowymi przerywnikami, a żeby nam się nie nudziło, dodano podkład muzyczny w postaci rzewnych pieśni i melodii. Wykonuje je najpopularniejszy amerykański odtwórca tego typu muzyki - Bobby Horton. I tu dygresja - pliki WAV z tą muzyką i śpiewem są na tyle dobrej jakości, że kupując BATTLEGROUND: ANTIETAM otrzymujemy tak naprawdę dwa kompakty w jednym: kompakt z grą oraz „kompakt muzyczny".

BGA zachował wszystkie dotychczasowe opcje serii. Podobnie jak w BATTLEGROUND: SHILOH, do możliwości grania z komputerem i z kolegami poprzez sieć lub modem dodano możliwość grania z żywą osobą na jednym komputerze z zachowaniem wszystkich przepisów związanych z FOG OF WAR (rozpoznanie tylko tego co widzą oddziały). Brak tej opcji dotąd zatruwał życie grającym w GETTYSBURG.

Nie uległy zmianie również podstawowe zasady rządzące przebiegiem walki. Morale nadal jest ważniejsze, niż czysta siła liczebna. Z racji zachowania realiów prawdziwej bitwy, przy włączonej opcji FOG OF WAR (prawdziwi mężczyźni inaczej nie robią) znaczenia nabrały autentyczne zachowania dowódcy z epoki - obstawianie linii frontu (nie wiadomo skąd nastąpi atak) i trzymanie rezerw. Atak frontalny kończy się zazwyczaj masakrą, najlepiej jest zaatakować ze skrzydła i później rolować front nieprzyjaciela.

BGA nie rzuca na kolana, nie ma tu techniczno-mentalnego przełomu, ani nie widać większych zmian w porównaniu do GETTYSBURGA. Jest to jednak bardzo dobra gra opisująca ciekawą bitwę i umożliwiająca sprawdzenie swych dowódczych umiejętności w warunkach maksymalnie zbliżonych do realiów epoki.





George Brinton McClellan
(1826-1885)

Ten zdolny człowiek ukończył z odznaczeniem West Point w 1846 r. Uczestniczył w wojnie z Meksykiem, a następnie służył jako oficer saperów na pograniczu indiańskim. Był obserwatorem z ramienia armii amerykańskiej w wojnie krymskiej (1853-56). W 1857 r. zrezygnował ze służby w armii i pracował w kolejnictwie, pełniąc kolejno funkcje głównego inżyniera, a następnie dyrektora. Po wybuchu wojny, w kwietniu 1861 r. stanął na czele armii Ohio jako generał ochotników. Powszechnie lubiany przez żołnierzy (nosił przydomek Mały Napoleon) był znakomitym organizatorem. Jego armie były najlepiej wyposażone i zaopatrzone spośród wszystkich biorących udział w wojnie secesyjnej. Powolny w działaniach bojowych, nowe oddziały tworzył z zadziwiającą energią. Po bitwie nad Bull Run mianowany dowódcą Armii Potomacu, a następnie głównodowodzącym sił Północy. W listopadzie 1862 r. definitywnie zdjęty z dowodzenia. W 1864 r. próbował sił w wyborach prezydenckich przegrywając z Lincolnem. Po wojnie w latach 1878-81 był gubernatorem New Yersey.

Dokonania firmy Talon Soft Inc.

(dytrybutor Empire Interactive)

Dotychczas w serii Battleground ukazały się: Ardennes, Gettysburg, Waterloo, Shiloh, Bulge (Ardennes De Luxe), Antietam. Borodino, Bull Run, Middle East.

Ponadto w bliźniaczej serii o dziejach okrętów ukazała się gra: Age of Sail (Epoka Żaglowców).

W zapowiedziach:

Age of Ironclads (Epoka Pancerników). Age of Oars (Epoka Okrętów Wiosłowych).

STEEL PANTHERS II

BERGER MODERN BATTLES

WSZYSTKIE GRY, KTÓRE POLEGAŁY NA KIEROWANIU TANKIEM (NP. TIGERS ON THE PROWL, PANTHERS IN THE SHADOWS, TANKS!), OBARCZONE BYŁY RÓŻNORAKIMI BŁĘDAMI. A TO GRAFIKA BYŁA SŁABA, A TO ALGORYTMY SZWANKOWAŁY, CZY TEŻ WRESZCIE SKALA GRY BYŁA TAK DOBRANA, ŻE NIEWIELE DAŁO SIĘ POKOCZTOWAĆ SZLACHETNEJ WIELKOŚCI PANCERNYCH KOLOSÓW. DO CZASU...

Do czasu, aż wszem i wobec znana firma SSI rzuciła wszystkich na kolana. SSI wkroczyła ostro z grą STEEL PANTHERS, traktującą o starciach pancernych na poziomie jednego czołgu (maksymalnie batalion), a opartą częściowo na pomysłach planszowej gry SQUAD LEADER. Grę tę odróżniało od innych nie tylko ukazanie działania pojedynczego pojazdu na polu walki, ale przede wszystkim realne (no, w miarę) odtworzenie pozostałych elementów - piechoty, artylerii, samolotów itp. Przestały być one dekoracją dla czołgów (jak w innych grach) i stały się pełnoprawnym uczestnikiem zdarzeń.

W trakcie symulacji okazało się, że sprzęt pancerny czasami jest bezradny wobec okopanej piechoty. Potwierdziła się również teza teoretyka wojskowości Franciszka Skibińskiego, że czołg nie jest stworzony do zwalczania czołgów przeciwnika. Krótko mówiąc, zamysł i konstrukcja STEEL PANTHERS wskazują, że jest to rzetelny symulator, z którego grę czyni tylko i wyłącznie wygodny interfejs oraz - wprowadzone dla graczy - uproszczenie obsługi wozu.

Doskonale odwzorowanie pola walki drugiej wojny światowej w SP przyjęte zostało z powszechnym uznaniem, zaś wszyscy miłośnicy tej gry słusznie spodziewali się jej rychłej kontynuacji.

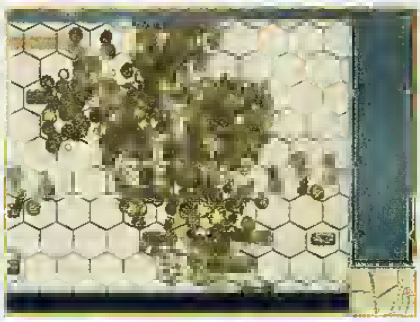
W 1996 r. doczekaliśmy się gry STEEL PANTHERS II: MODERN BATTLES. Umożliwia ona kierowanie 200 pojazdami/drużynami (maksymalnie 52 dowództwa plutonów), w wybranym okresie między rokiem 1950 i 1999. Gracz może zaciągnąć się do armii jednego z 38 krajów, do formacji U.S. MARINES, partyzantów Frontu Wyzwolenia Palestyny czy afgańskich mudżahedinów, wreszcie - do sił zbrojnych kraju symulowanego jako GREEN lub RED (kolor wskazuje na zachodnie albo wschodnie pochodzenie uzbrojenia).

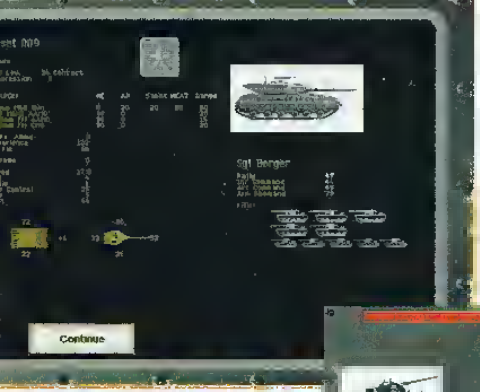
Na grę składają się trzy zasadnicze, odrębne części: bitwy, scenariusze i kampanie oraz potężne narzędzie w postaci edytora, dzięki któremu można kreować dowolne starcia. Pierwszy element gry to bitwy, stworzone dla niecierpliwych, dla chcących się czegoś nauczyć oraz dla tych, którzy preferują szybką wymianę ognia przed snem. Nie ma tu żadnej filozofii. Wyznacza się strony starcia, ich siły, rok i porę dnia - i już można powymieniać się pociskami.

Drugi element jest nieco podobny do pierwszego: po wybraniu scenariusza przenosimy się w jakieś miejsce i czas - po zakończeniu drugiej wojny światowej, a przed końcem XX wieku. Każdy scenariusz odtwarza historycznie umocowany ułamek wielkich starć w licznych konfliktach lokalnych, rzeczywistych lub tylko możliwych (np. konflikt Ukrainy z Rosją o Krym). Różnica w stosunku do opisywanej powyżej bitwy jest taka, że strony starcia i ich siły już ktoś za nas wybrał.

Najwięcej emocji sprawia kampania. Można wybrać jedną z kilku przygotowanych przez autorów (są już gotowe następne kampanie, wydano je jako STEEL PANTHERS II CAMPAIGN DISC) lub też wygenerować własną. Określamy wtedy stronę konfliktu, która jest szczególnie bliska naszemu sercu i (maksimum trzech) przewidywanych przeciwników. Następuje ciąg losowo generowanych bitew (ich liczbę też możemy sami określić przewidując z góry „zaciętość wojny"), w których nasze dzielne jednostki zyskują doświadczenie i w z biegiem czasu zmieniają sprzęt z przestarzałego na nowocześniejszy lub, w danych warunkach, przydatniejszy.

W SP II, jako symulacji współczesnego pola walki, zmagania toczy się nie tylko na lądzie, ale również w powietrzu i na wodzie. Samoloty wsparcia rzucające bomby, plujące rakietami i strzykające napalmem to chleb powszedni, natomiast po rzeczkach i wzdłuż wybrzeży morskich tłuką się (i wszystko co się rusza przy okazji) łodzie patrolowe i monitory wspierające walki na lądzie. SP II ukazuje całe bogactwo i złożoność zjawisk obserwowanych zarówno w konfliktach lokalnych, jak i w wojnach światowych mocarstw. Nie wystarczy zafundować sobie kilkadziesiąt czołgów i liczyć na przejechanie się po przeciwniku. A cóż nas obroni przed niespodziewanym nalotem, a kto





sprzątnie odkryte w huku wybuchających pojazdów pola minowe? Trzeba również pamiętać, że od lat siedemdziesiątych piechota wyposażana jest w skuteczne granatniki przeciwpancerne oraz wyrzutnie przeciwpancernych pocisków kierowanych (ppk). Jak bardzo dzięki temu wzrosła siła bojowa infanterii, przekonali się Izraelczycy w 1973 r., kiedy to 80% ich czołgów zmiotła z powierzchni ziemi egipska i syryjska piechota do spółki z artyleną.

Opisane wcześniej bogactwo opcji i elementów nie jest najważniejszą zaletą SP II. Nie jest nią nawet wielowymiarowość starć przedstawiona powyżej. Największą zaletą i świadectwem wysokiego poziomu gry jest częściowe odmitologizowanie czołgów i postawienie ich na właściwym miejscu oraz wyeksponowanie znaczenia widoczności na polu walki (dymy, przeszkody, ale i możliwości techniczne obserwacji z wnętrza sprzętu, systemy celownicze itp.). Służy to wzbogaceniu rozgrywki, ale i wymaga od graczy nowego podejścia do gry wojennej. Aby odnosić zwycięstwa, trzeba pojąć sens i przeznaczenie każdego z elementów układanki, jaką jest współczesna armia.

Piechota pozostaje groźnym przeciwnikiem, szczególnie jeżeli jest okopana i atakuje znienacka. Artyleria kładzie zasłony dymne, obezwładnia piechotę i lekkie pojazdy opancerzone, zwalcza lotnictwo i czołgi. Ppk, same będąc nieodporne na ogień, są śmiertelnie skuteczne w niszczeniu czołgów. Helikoptery są uniwersalne, służąc zarówno do rozpoznania terenu (ważne w latach 80-tych i 90-tych gdy obowiązuje zasada „co zobaczone, to zniszczone"), jak i niszczenia czołgów (np. Apache) oraz piechoty. Podobną rolę odgrywa też lotnictwo (wszystko zależy od wyposażenia danego samolotu).

Oprócz odpowiedniego doboru i zachowania proporcji między różnymi rodzajami jednostek trzeba mieć na uwadze (szczególnie przy bitwach nam współczesnych) znaczenie różnicy jakościowej, jaka dzieli sprzęt różnych generacji. Niech nikt nie będzie zaskoczony, gdy podczas natarcia zacznie tracić czołgi nie widząc nawet przeciwnika. Mało tego: dla takiego smoka jak np. amerykański Abrams nie stanowią już problemu zasłony dymne, a każdy jego strzał kończy się tragicznie dla przeciwnika.

SP II to znakomity symulator bitew pancernych pozwalający dowodzić większością typów sprzętu, jaki pojawił się w ostatnich czterdziestu latach na wyposażeniu armii świata (jest nawet nasz Twardy). Tym niemniej, ta znakomita gra (potrafi trzymać w zauroczeniu kilka miesięcy), opracowana bardzo rzetelnie, posiada kilka istotnych błędów. Podstawowym błędem było zamknięcie w ramach jednej gry dwóch, a może nawet trzech różnych epok w dziejach rozwoju

sprzętu (1950-1972; 1973-1985; 1985 -1999). Powoduje to, iż system gry najlepiej pasuje do pierwszego okresu, w drugim sprawdza się już gorzej, w trzecim zaś - zawodzi.

Elementami, które uwidaczniają opisane zjawisko są:

- Słaba odporność piechoty i jej szybkie zużycie, zupełna bezużyteczność 6 osobowych drużyn spadochroniarzy i komandosów (żadnych skrytych podejść itd.) z uwagi na matematyczne wyliczenie siły ognia piechoty jako liczby karabinów (stąd liczna obsługa moździerza wyposażona w karabiny jest często skuteczniejsza od ckm-u).

- Niedostateczny wpływ dowództw na walkę. Oczywiście chwała, że wprowadzono do gry czynnik morale, ale dowódcy, oprócz przywracania ducha żołnierzom, powinni również dowodzić podległymi plutonami wyznaczając im szyki i cele ogniowe.

- Niszczenie kilku celów w jednym etapie gry przez pojedynczy czołg. Leży to w możliwościach sprzętu najnowszej generacji, wyposażonego w komputery i systemy wspomagania - choć i tak na prawdziwym polu walki skuteczność teoretyczna nijak się ma do rzeczywistości. Przypisanie tak wysokiej skuteczności M60 czy Ishermanowi wymaga sporego poczucia humoru.

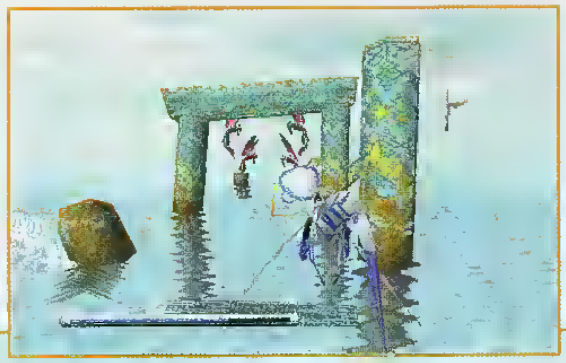
Podsumowując: drobnych potknięć jest w SP II o wiele więcej, nie może to jednak przesłonić faktu, że oto mamy w rękach potężne narzędzie symulacji bitwy, toczącej się z udziałem czołgów w drugiej połowie XX wieku. Narzędzie bardzo, bardzo dobre, o wygodnym interfejsie i miłej dla oka grafice (rzut z góry) oraz rzucających na ścianę odgłosach, jak np. cudowna pieśń karabinów maszynowych z odgłosem wypadających łusek.

PRODUKCJA: SSI
DYSTRYBUCJA: Optimus BIS
CENA: 145 zł
UWAGA!: zajmuje dużo na twardzielu

Oczywiście amerykańscy autorzy gry SP II nie uniknęli wyniesienia na piedestał cudu myśli technicznej, postrachu irackich wojsk- czołgu M1 Abrams. Jego skuteczność jest może w grze nieco przesadzona, ale faktem pozostaje, że jest to czołg o ogromnych możliwościach i zdolnościach bojowych. Jest odporny - odległość, z której strzał pociskiem podkalibrowym z „własnej" 120 mm armaty nie powoduje przebicia opancerzenia czołowego wynosi 1000 m. Prawdopodobieństwo trafienia przez niego nieruchomego celu na 3000 m wynosi powyżej 50 %.

PANZER DRAGOON

TYSIĄCE LAT MINĘŁY, ODKĄD LUDZKA CYWILIZACJA ZOSTAŁA NIEMAL STARTA Z POWIERZCHNI ZIEMI PRZEZ GENETYCZNIE ZMIENIONE STWORZENIA, KTÓRE ZBUNTOWAŁY SIĘ PRZECIW SWYM STWÓRCOM.

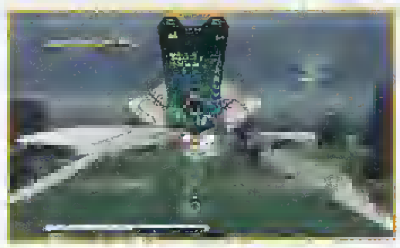


HAMMER

akiś czas później, jeden z nielicznych już szczepów ludzi odkryl przypadkiem starożytną Wieżę, mieszczącą arsenal potężnej broni. Początkowo ludzie ci używali zawartości arsenału do polowań na niebezpieczne stworzenia włóczące się po całej planecie, wkrótce jednak potęga przewróciła im w glowach; nazwali się Władcami i postanowili zostać panami Ziemi terroryzując inne szczepy.

W tym właśnie czasie, trafchce, jesteś świadkiem walki dwóch smoków. Jeździec niebieskiego jaszczura zostaje śmiertelnie raniony i dostrzegłszy Cię, ląduje tuż przed Tobą. W swych ostatnich słowach prosi, abyś podjął się kontynuacji jego misji. Nie pozwól, by Ciemny Smok dotarł do Wieży, gdyż posiadane przez niego informacje dadzą Władcom jeszcze większą potęgę. Chwilę później, uzbrojony w broń Podniebnego Jeźdźca, decydujesz się wypełnić swoje przeznaczenie tzn. , po raz nie wiadomo już który, ocalić świat.

Taką to w skrócie historyjką SEGA wprowadza nas w klimat kolejnej konsolowej konwersji PANZER DRAGOON, strzelaniny z elementami celowniczka. Trzeci wymiar coraz śmielej wkracza na teren starego jak świat gatunku, dając w tym konkretnym przypadku doskonały efekt końcowy.



Gracz siedzi sobie wygodnie na smoku, ma w ręku wielką giwerę i strzela do wszystkiego, co się rusza. Na końcu etapu czeka boss, w którego jak zwykle trzeba strzelać nieco dłużej. Oczywiście wszystko, co żyje, jest na tyle wredne, że atakuje nas ze wszystkich sił — lepiej rozwalić toto wcześniej, niż później.

Smok jest ladnie zrobiony, porusza się płynnie, machając cały czas skrzydłami, które czasem zasłaniają na chwilę widok i wtedy trzeba strzelać na oślep. Przed sobą widzimy przestrzenny celownik. W zasadzie kierujemy właśnie nim, zaś smok podąża w odpowiednią stronę, co powodu-

je zazwyczaj lekkie przesunięcie celownika i wymaga poprawki. Potrzebna będzie pewna praktyka, ale nie jest to specjalnie skomplikowane. Jeździec może się wiercić na smoczym grzbiecie we wszystkie strony i ostrzeliwać w zakresie 360 stopni. Smokiem kierujemy jednak tylko strzelając wprost, odwróceni w innym kierunku poruszamy jedynie celownikiem.

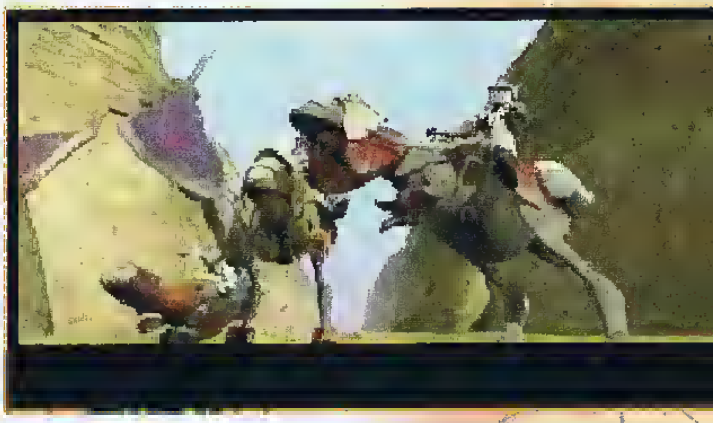
Do dyspozycji mamy jedynie pistolet laserowy. Trochę rozczarowuje brak urozmaicenia w tej materii, jednakże zwalnia nas to z panicznego szukania guzika od zmiany broni, zaś nasza spluwa

okazuje się doskonałym rozwiązaniem wszystkich problemów. Na pocieszenie dodam, że do dyspozycji są dwa rodzaje lasera: zwykły oraz samonaprowadzający. Ten drugi uzyskujemy po przytrzymaniu przez chwilę przycisku fire, można wtedy zaznaczyć celownikiem do 8 celów, w stronę których zostaną wypuszczone strugi energii. Bardzo przydatne usprawnienie, ale nie zawsze jest czas na naładowanie tej broni.

U dołu ekranu znajduje się wskaźnik energii smoka. Zasadą naczelną jest „nie daj się trafić", nie przewidziano bowiem żadnej możliwości uzupełniania straconej energii. Zresztą, w tej grze nie ma w ogóle żadnych bonusów, ukrytych broni itp. Jedyne na co możemy liczyć, to dodatkowe szansy kontynuacji, dodawane po zakończeniu danego etapu, oczywiście pod warunkiem, że strąciliśmy min. 85% wrogów. Kontynuować zresztą i tak będziemy od początku etapu, w którym polegliśmy, co czasami irytuje. Niesłychanie przydatnym elementem jest umieszczony w rogu ekranu odpowiednik radaru, pokazujący, w którą stronę jest aktualnie skierowany jeździec oraz gdzie i w jakiej liczbie znajdują się przeciwnicy.

Uruchamiając PANZER DRAGOON możemy wybrać jeden z trzech stopni trudności. Różnią się one między sobą prawie wyłącznie tym, że trafienia przeciwników kosztują naszego wierzchowca więcej energii. W najłatwiejszej wersji gra puszcza nas tylko do czwartego z siedmiu etapów, po czym sugeruje, byśmy spróbowali pograć na bardziej zaawansowanym poziomie. Po ukończeniu gry w wersji najtrudniejszej, dostajemy kod umożliwiający grę w trybie specjalnym. Wersja najłatwiejsza nie sprawia zbyt wielu kłopotów i służy raczej do wprawienia gracza. Pierwszy etap jest w miarę prosty, w następnych poziom trudności rośnie, od etapu czwartego zaczyna się szaleństwo, szybka akcja, mnóstwo zwinnych przeciwników zalewających nas gradem pocisków, słowem — najprawdziwsza strzelanina na całego. Możemy wybrać sobie jeden z trzech sposobów obserwowania akcji, pozwalających na oglądanie naszego smoka odpowiednio: z daleka, bliska, lub prawie z oczu jeźdźca. Każdy z tych trzech punktów widzenia ma swoje zalety i czasem trzeba przełączać się podczas gry.

Trójwymiarowa grafika, renderowana na bieżąco, prezentuje się bardzo ładnie (640x480 32 tys. kolorów w najlepszej wersji) , ale nie odbiega zbytnio od tego, co widzimy w innych przodujących produktach z serii 3D. PD powstał już jakiś czas temu, (na konsolach bryluje już jego druga część), dlatego też warstwa wizualna nie jest szokująca, jest po prostu dobra, taka, do jakiej zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Kolory są w większości spokojne, pastelowe, krajobrazy rozległe i malownicze, choć nieco zbyt statyczne. Całość buduje doskonały klimat. Irytuje nieco fakt, że niektóre elementy tła i przeciwnicy pojawiają się w połowie drogi między graczem a horyzontem, czyli zamiast powoli się przybliżać, wyskakują znienacka, co czasem zaskakuje gracza, ale nie utrudnia specjalnie gry. Niekiedy widać też drobne niedoróbki graficzne trójwymiarowych obiektów. Jednakże, mimo tych zastrzeżeń, ogólne wrażenie jakie wywiera gra jest zdecydowanie pozytywne.



Muzyka towarzysząca akcji jest przyjemna, spokojna (jak na tego typu grę) i tworzy ładną oprawę. Liczba efektów specjalnych nie jest wielka, ale wystarczająca: słychać wybuchy, plusk spadających dowodów szczątków, piski trafionych stworzeń. Ogólnie mówiąc, znów daje o sobie znać upływ czasu: ścieżka dźwiękowa wykonana jest poprawnie, ale gracze zdążyli się już przyzwyczaić do bogatszej oprawy.

Gra wymaga Windows 95 i instaluje nam standardowo sterowniki DirectX 3. W wersji minimalnej zrzuca na dysk 50Mb, w maksymalnej 160Mb. Według producenta potrzebne jest min. Pentium 75 i 8 Mb RAM, udało mi się jednak uruchomić program na DX4 100 z 16Mb RAM w najniższej rozdzielczości, bez detali — i chodził całkiem znośnie. Na Pentium 100 z 32Mb i przyzwoitej karcie graficznej bez akceleracji 3D chodzi dość płynnie w maksymalnej rozdzielczości i ze wszystkimi bajerami, ale zaczyna skakać, gdy na ekranie robi się tłok.

Podsumowując: gra jest niezła i stanowić będzie nie lada atrakcję dla miłośników strzelanin, dostarczając — długo jeszcze — pierwszorzędnej rozrywki.

PRODUKCJA: Sega
DYSTRYBUCJA: Bobmark
CENA: 145 zł
UWAGA!: tylko Windows, Pentium

PROFESOR ALEKSANDER NICHOLS OD WIELU LAT BYŁ PRZEKONANY, ŻE ISTNIEJE ZWIĄZEK MIĘDZY CYWILIZACJAMI STAROŻYTNEGO EGIPTU, WYSPY WIELKANOCNEJ ORAZ INDIAN MAJA I ANASAZI, A ZAGINIONĄ WYSPĄ ATLANTYDĄ. WYŚMIEWANY PRZEZ SWYCH KOLEGÓW UCZONYCH UDOWODNIENIU SWEJ TEORII POŚWIĘCIŁ ŻYCIE. Z WIADOMOŚCI, KTÓRĄ POZOSTAWIŁ CI NA AUTOMATYCZNEJ SEKRETARCE WYNIKA, ŻE OTO PO LATACH NAJWYRAŹNIEJ POJAWIŁA SIĘ SZANSA NA ROZWIKŁANIE TEJ ZAGADKI.

TIMELAPSE

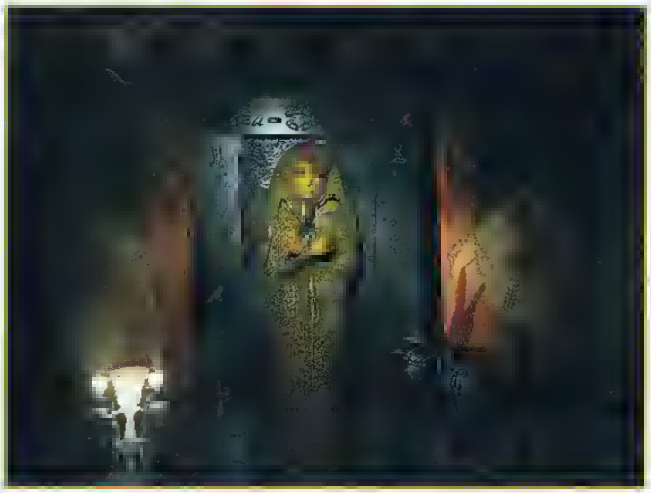
Na Wyspie Wielkanocnej Nichols znalazł tajemnicze urządzenie, bez wątpienia pozaziemskiego pochodzenia. Zaglądając do środka, ujrzał w nim obrazy ze świata, który dawno temu odszedł w przeszłość. Profesor przypuszcza, że urządzenie jest rodzajem bramy czasowej i zamierza to czym prędzej sprawdzić. Prosi Cię, byś na wszelki wypadek szykował się z ekspedycją ratunkową. Kiedy przybywasz na wyspę, po Nicholsie nie ma już śladu, znajdujesz za to (porzucony u stóp jednej z gigantycznych kamiennych figur moai) należący do niego dziennik.

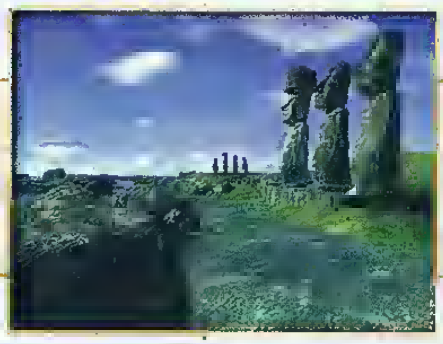
Profesor Nichols na odnalezienie Atlantydy poświęcił 20 lat swej karjery naukowej. Przyjrzawszy się łatwo można stwierdzić, że swe poszukiwania musiał rozpocząć już we wczesnej

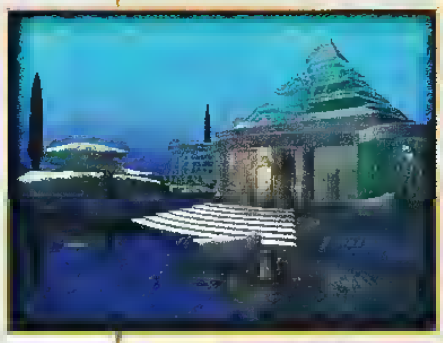
TIMELAPSE zaliczyć należy w poczet tzw. klonów gry MYST, która w 1994 roku wyznaczyła nowy podgatunek gier przygodowych. Cechy charakterystyczne to: rozgrywka z perspektywy gracza, który nigdy nie pojawia się na ekranie, realistycznie wyglądające plany, po których gracz porusza się dyskretnie, bardzo rzadko, a najczęściej w ogóle nie spotykając innych osób. Wiąże się z tym uczucie samotności podczas rozwiązywania łamigłówek. Zadziwiająco często też w grach tych pojawia się postać ekscentrycznego uczonego. Na tle swojej rodziny TIMELAPSE wyróżnia się pod względem graficznym pełnoekranowymi, wspaniale wyglądającymi lokacjami.

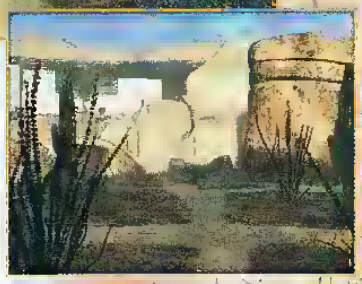
Oprócz tradycyjnego sposobu poruszania się za pomocą myszy, gra została wyposażona w niezwykle wygodne sterowanie z klawiatury, a nawet (śmieszącą w przygodówkach) opcję wykorzystania joysticka (sic!). Na ekranie pojawiają się wszystkie wyjścia z danego planu, co jest świetnym rozwiązaniem, gdyż gwarantuje nam, iż nie przeoczymy żadnej z dróg. Naszym zadaniem jest udać się w ślad za profesorem, który transportując się w czasie popadł w kłopoty. Zwiedzić nam wypadnie cztery cywilizacje, mityczną Atlantydę na końcu. Pomocą służyć będzie gęsto zapisany dziennik, w którym profesor szczegółowo zilustrował swoje obserwacje. Korzystając z jego wskazówek będziemy powielali czynności, których dokonał przed nami, zanim w tajemniczy sposób - zniknął.

Zagadki w TIMELAPSE bardzo udanie obracają się wokół starożytnych realiów. Znakomita ich większość dotyczy zwyczajów starożytnych społeczności i ich wierzeń, wiele też mamy odgadywania znaczeń i łączenia ze sobą hieroglifów, symboli czy rysunków naskalnych. Często gra wymagać będzie zapamiętania skomplikowanego wzoru, by przywołać go w dalszej części rozgrywki i skojarzyć z innym. Bardzo przydatny okazuje się w tym porzucony przez profesora aparat fotograficzny. Za jego pomocą możemy utrwalać interesujące nas obrazy, by w przyszłości wygodnie się do nich









odwoływać. Ograniczona liczba zdjęć powoduje, że trzeba się dwa razy zastanowić przed pstryknięciem, ale szybko okazuje się, że dostępne trzydzieści kilka klatek całkowicie wystarcza na potrzeby zagadek. To, co w TIMELAPSE razi, to chroniczny brak akcji. Nie wiadomo co naprawdę stało się Nicholsowi, a co jakiś czas tajemnicza przezroczysta postać każe nam zawrócić z drogi. Zjawisko to jest raczej typowe dla rodziny MYST. O ile pasuje Ci ta konwencja, TIMELAPSE będzie ciekawą podróżą po zaginionych cywilizacjach i smacznym kąskiem dla zwolenników łamania głowy.

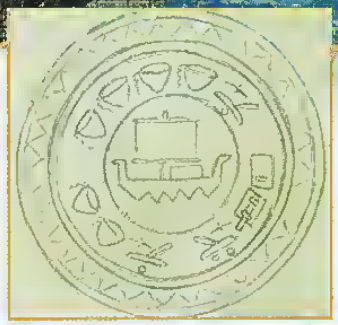
PRODUKCJA: GTE Entetrainment

DYSTRYBUCJA: Techland

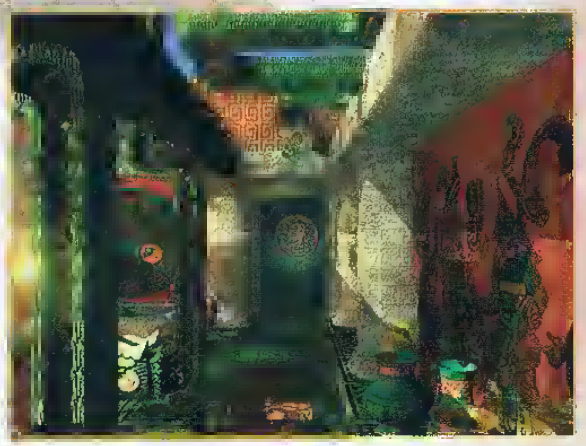
CENA: 145 zł

UWAGA!: tylko Windows 95

Zamiast pocztówki stary Alex przesłał nam opasłe ilustrowane tomisko. Jakże miło z jego strony.



Z tej ryciny musimy wykoncypować jak posługując się wiadrami i dźwigniami spowodować by egipska barka wypłynęła na szerokie, pełne klapiących paszczękami krokodyli wody Nilu.



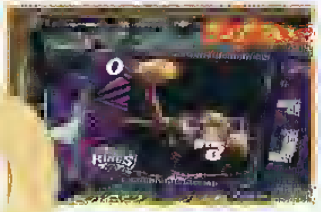
GDY ODNAJDUJESZ NA PUDEŁKU Z GRĄ NAPIS ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, A PRZY TYM LOGO FIRMY TSR, MOŻESZ NIEMAL W CIEMNO ZAŁOŻYĆ, ŻE MASZ DO CZYNIENIA Z GRĄ ROLE-PLAYING. OD CZASU DO CZASU ZACHODZI JEDNAK RYZYKO POMYŁKI, BOWIEM ŚWIATY FANTASY SĄ DOBRĄ POŻYWKĄ RÓWNIEŻ DLA GIER STRATEGICZNYCH. TYM LEPSZĄ, ŻE WIELU Z GRACZY RPG NIE POGARDZI DOBRĄ STRATEGIĄ I NA ODWRÓT

BLOOD & MAGIC

Akcja gry toczy się na planszy jako żywo przypominającej pierwszego WARCRAFTA. Teren widziany z góry, pojedyncze figurki wojowników, drogi, zarośla, domy - do tego przyzwyczaiły nas już dziesiątki gier strategicznych z COMMAND & CONQUER czy JAGGED ALLIANCE na czele. Niestandardowa rozdzielczość (320x400) nie wpływa na wyraźną poprawę grafiki: nie daje nic ponad to, czego oczekiwalibyśmy od zwykłej VGA

(320x200). Pod tym względem gra wyraźnie odstaje od czołówki w swojej klasie.

Gra, jak przystało na produkt oparty na Dungeons & Dragons, toczy się w świecie magii. Podstawową siłą jest mana - energia magiczna, którą można wytwarzać i magazynować. Manę wytwarza Kuźnia (Bloodforge) oraz pochodzące z niej stworzenia, zwane Golemami. Same niezbyt sprawne w walce, mogą jednak przekształcać się w silniejsze istoty w pobliżu mistycznych miejsc rozrzuconych na planszy. Celem rozgrywki jest wyeliminowanie jednostek drugiej strony lub zburzenie jej zamku. W zależności od strony, którą wybierzesz, będziesz dowodził (jakżeby inaczej - fantasy!) jednostkami Światła lub Ciemności. Legenda, która stanowi wprowadzenie do gry, nie przyznaje z góry słuszności żadnej ze stron. Nie przejmuj się więc - pamiętaj że Historię piszą zwycięzcy!



TAKTYKA

Rozgrywanie niemal każdego scenariusza toczy się według prostego schematu. Początek to mniej lub bardziej rozpaczliwa walka o przetrwanie. W tej fazie gry należy skupić się na budowie Golemów, stanowiących podstawowe źródło energii i modlić się, by wróg nie zaatakował większymi siłami. W miarę powiększania swoich zastępów możesz przesunąć się w głąb planszy i zdecydować na przemianę części Golemów w istoty wyższe. Zauważ, że zamiana Golema w istotę wyższą to nie tylko wydatek energii, to także utrata jednego z jej źródeł (istoty wyższe nie produkują many!). Różnica w sile bojowej nie jest przy tym zbyt duża, chociaż w miarę postępów w rozgrywce i wynajdywania nowych istot wyższych staje się coraz bardziej znacząca. W każdym razie powinieneś tworzyć tyle Golemów, ile się da, istoty wyższe produkując w niewielkich ilościach i tylko wtedy, gdy zaistnieje konkretna potrzeba.

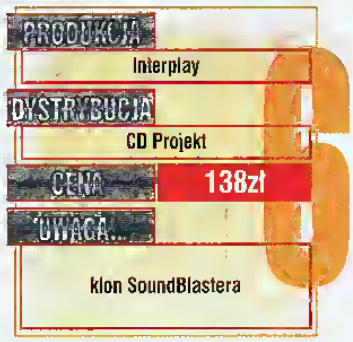
Jeśli udało Ci się obronić przed patrolami wroga (jakoś tak się dzieje, że komputer zawsze ma więcej jednostek) i rozwinąć armię do kilkunastu Golemów oraz kilku istot wyższych, pora rzucić wyzwanie. Środkowa część gry to walka o panowanie na planszy. Na przemian Ty i przeciwnik będziecie rozpoczynać ataki. W tej fazie należy uważać, by nie „przegiąć" i nie pozbawić się lekkomyślnie zbyt wielu Golemów. Podstawą walki jest wszak stały dopływ many, natychmiast zużywanej do produkcji świeżego mięsa armatniego. Najważniejszym zadaniem jest tutaj likwidacja mistycznych miejsc przeciwnika (i budowa swoich), tak by nie dać mu produkować istot wyższych.

W zamęcie ciągłych ataków i kontrataków zauważysz, że częstotliwość rajdów przeciwnika zaczyna się zmniejszać. Oznacza to, że pora przygotować końcowe uderzenie. Można już zaprzestać budowy Golemów, manę zaś zużyć na budowę istot wyższych. Utwórz „pancerną pięść" i wyprowadź uderzenie na zamek wroga, a jego potęga rozpadnie się w proch.

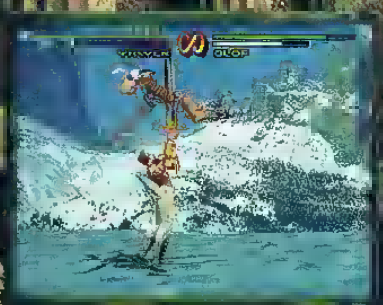
Czasami uda Ci się otoczyć Kuźnię wroga. Wówczas zastosuj metodę węża boa. Pole Kuźni działa destrukcyjnie na Twoje jednostki, możesz jednak otoczyć ją ciasnym wianuszkiem swoich jednostek, odcinając tym samym przeciwnika od nowych Golemów. Teraz dobicie pozostałych jednostek jest tylko kwestią czasu.

A CO Z OCENĄ?

Wbrew pozorom, nie jest to kolejny klon COMMAND & CONQUER. Różnica leży przy tym nie w podstawowym mechanizmie rozgrywki, który jest taki sam jak w C&C czy WARCRAFT, lecz w zupełnie innym tempie wydarzeń. BLOOD & MAGIC jest bowiem grą powolną, o spokojnym, wakacyjnym tempie; pod tym względem przypomina SETTLERS II. Nie ma w niej nic z zawrotnego tempa Z-tki. Docenią to wszyscy ci, którzy grają dla odprężenia. Nie trzeba wyrywać sobie lokcia ze stawu by za wszystkim nadążyć, można spokojnie rozsmakować się w realiach prezentowanego świata. Akcja na planszy rozgrywa się powoli, a podstawową umiejętnością jest wyczucie momentu, w którym należy przejść z obrony do globalnego ataku. Jest więc czas na przyjrzenie się własnym jednostkom, ich parametrom walki, podjęcie decyzji o optymalnym składzie armii. Dla wymagających graczy, nie rozmiłowanych przy tym w świecie Forgotten Realms, BLOOD&MAGIC pozostanie jednak tylko kolejną grą klasy B.



Time Warriors

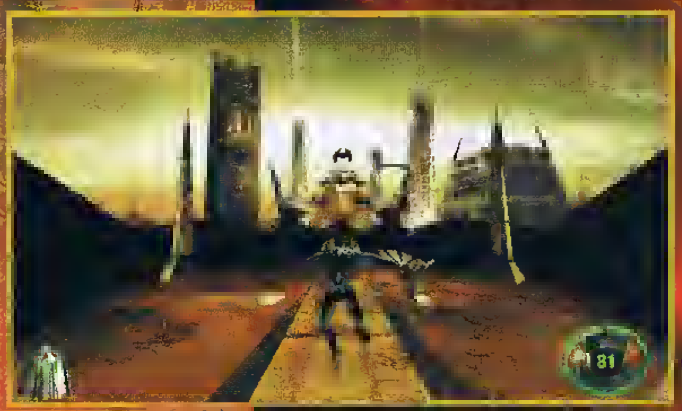


Silmarils

MIRAGE

MIRAGE MEDIA s.c. 03-933 Warszawa, ul.Obrońców 2c
tel/fax (22) 616 1555, 616 1551, 617 9321
http://www.mirage.cpm.pl

Reset



Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE

NEED FOR SPEED 2

Druga część najlepszych wyścigów na PC-ta oferuje nam osiem nowych samochodów (w tym Ferrari F 50, Ford GT 90...), którymi będziemy się ścigać na kilku całkowicie nowych trasach. Gra oczywiście pracuje w wysokiej rozdzielczości.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

Dwie klasy postaci, ponad 65 bohaterów, 66 rodzajów potworów, dziesiątki nowych czarów, edytor poziomów, polska wersja językowa.

MDK

MDK to prawdziwy przełom w grach komputerowych - połączenie Tomb Raider i Quake. Twoim zadaniem jest zniszczenie 8 ogromnych miast obcych. Gra jest całkowicie po polsku.

SETTLERS II NOWE MISJE

Jest to nowy zestaw kampanii do nieśmiertelnego przeboju Settlers 2. Oprócz misji otrzymujemy edytor map, dzięki któremu możemy zaprojektować własne kampanie.

Wirtualny Hit Miesiąca

Ace Ventura

Wciel się w postać Ace Ventury, spieszącego na ratunek zagrożonym zwierzętom. Przed tobą sześćdziesiąt scenerii, tak egzotycznych jak krater wulkanu czy bezkresne obszary Antarktydy. Gra posiada wspaniałą, ręcznie rysowaną grafikę, co w połączeniu z olbrzymią dawką humoru tworzy znakomitą całość. Gra jest całkowicie po polsku.

Do pięćdziesięciu pierwszych egzemplarzy gry Ace Ventura nasza firma dokłada płyty z demami najnowszych gier gratis.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry w wersji PC CD-ROM

Admiral Sea Battles	138 zł	Ms Flight Simulator	195 zł
Alien Trilogy	129 zł	Ms Monster Truck Madness	109 zł
C&C Red Alert	145 zł	NBA 97	137 zł
Cyberia	65 zł	Polanie CD	79 zł
Diablo	145 zł	Privateer: The Darkening	150 zł
Dragon Lore 2	129 zł	Ready&Alert (misje do Red Alert)	69 zł
Fifa 97	139 zł	Steel Panthers II	160 zł
Flying Corps	139 zł	Tomb Raider	136 zł
Katharsis	119 zł	Warcraft 1 Orcs&Humans	65 zł
KKND	139 zł	Warcraft 2 Deluxe	175 zł
Lords of The Realms 2	138 zł	3D Atlas PL	144 zł
M.A.X.	129 zł	DK: Jak to Działa? PL	169 zł
Mega Six PAK (6xCD)	135 zł	Euro+Pro. Pack 1+2+3	375 zł
Ms Close Combat	109 zł	Ms Encarta 97	139 zł

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

LUDZIE! PISZCIE LISTY!

LISTY OD CZYTELNIKÓW SĄ DLA REDAKCJI SPRAWĄ NAJWAŻNIEJSZĄ. JEDEN LIST MOŻE CAŁKOWICIE ZMIENIĆ NASZ POGLĄD NA ŚWIAT, WSTRZĄSNĄĆ FUNDAMENTAMI REDAKCYJNYMI I KAZAĆ POKORNIE PRZYZNAĆ, ŻE NIE JESTEŚMY NIEOMYLNI.

KAŻDY TWÓJ LIST STARANNIE PRZECZYTAMY I POSTARAMY SIĘ DOPOWIEDZIEĆ. JAK PADNIE SPRZĘT I NP. KARTA GRAFICZNA ZACZNIE DZIAŁAĆ W PIĘCIU KOLORACH, TO NIE PANIKUJ. MOŻE UDA NAM SIĘ CI POMÓC RANO KIEDY JESTEŚ NIEWYSPANY, BO CAŁĄ NOC PRÓBOWAŁEŚ PRZEJŚĆ GRĘ - NIE PRZEJMUJ SIĘ. NAPISZ DO NAS. ZAPOMNIJ O KŁOPOTACH - PAMIĘTAJ ŻE NAJSKUTECZNIEJSZYM ROZWIĄZANIEM JEST RESET.

WAL DO NAS JAK W DYM!

- doradzimy, jak przejść grę nie do przejścia
- pomożemy wybrnąć z problemów sprzętowych
- podpowiemy, jak przeżyć najcięższe dni w szkole
- podamy najlepsze cheaty do gier
- doradzimy, co kupić i za ile

Najbardziej odjazdowe listy premiowane będą nagrodą w postaci nowiuteńkich gierek komputerowych. W listach wygarnij, co Ci się podoba, czego nie trawisz i czego Twoim zdaniem brakuje w **Resecie**. Mniejsza o styl, liczy się oryginalność i stężenie czynników śmiechotwórczych. Listy oceniać będzie stronnicza komisja w składzie: Von Radkowitsch. Nagrody wyślemy pocztą.

Listy wysyłajcie na adres:

Magazyn **Reset**
ul. Chłodna 35/37
00-867 Warszawa

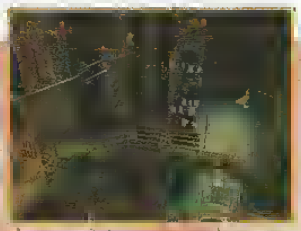
City of LOST CHILDREN

JEAN I PIERRE JEUNET NAJPIERW ZASŁYNĘLI NAKRĘCONYM W 1991 ROKU FILMEM „DELICATESSEN". W GRUDNIU 1995 ROKU NA EKRANACH KIN POJAWIŁ SIĘ ICH KOLEJNY WYCZYN - „MIASTO ZAGINIONYCH DZIECI". OBYDWA FILMY SĄ FANTASTYCZNYMI OBRAZAMI OSADZONYMI W MROCZNEJ, WYZUTEJ Z MORALNOŚCI PRZYSZŁOŚCI.

PRODUKCJA: Psygnosis
DYSTRYBUCJA: CD Projekt
CENA: 138 zł
UWAGA!: tylko dla cierpliwych

Miasto Zaginionych Dzieci opowiada o szalonym naukowcu, który starzeje się przedwcześnie, gdyż nie potrafi śnić. Najęci przez niego ludzie porywają dzieci i zabierają je do laboratorium uczonego, aby mógł on użyć ich snów — wtargnąć do nich i uczynić je własnymi. Ostatniego z porwanych dzieci poszukuje przybrany brat, cyklowy silacz o imieniu One. W czasie swych poszukiwań spotyka Miette, dziewięcioletnią dziewuszkę, która jest niekwestionowaną przywódczynią gangu złożonego z młodych wyrzutków. Dzielna dziewczynka i łagodny olbrzym zaczynają współpracować i przeżywają wspólne przygody. W końcu muszą stawić czoła szaleńcowi, zaś polem walki będzie sen jednego z porwanych dzieciaków.

Film odniósł spory sukces, nic więc dziwnego, że doczekał się przeniesienia na komputerowy ekran. CITY OF LOST CHILDREN jest grą przygodową, wykorzystującą genialny pomysł twórców ALONE IN THE DARK. Ruch bohaterki (tak, tak przyjdzie nam pomagać dziewięcioletniej Miette) przyjdzie nam więc obserwować z zestawu nieruchomych kamer. Na każdym planie kamera „zdejmuje" Miette pod kątem różnym od użytego w lokacji poprzedniej — tworzy to doskonale złudzenie prawdziwego filmowania. Grafika w „CITY..." jest doskonała, postacie nie straszą kanciastymi twarzyczkami i, co więcej, w ruchu przypominają ludzi a nie roboty, zaś tła są przepięknie narysowane i znakomicie oddają mroczną atmosferę filmu. Wspaniale prezentują się też filmowe wstawki, którymi co jakiś czas jesteśmy nagradzani. Gdyby tylko w grę włożono tyle samo wysiłku...



CITY OF LOST CHILDREN jest jak piękna, ale głupia brunetka (dosyć już o blondynkach, poza tym, kolor czarny bardziej pasuje do klimatu gry).

Z wierzchu prezentuje się oszalamiająco, ale po chwili okazuje się, że nie ma z nią szans na wspólne przeżycia intelektualne. Zagadki w tej grze to zestaw niedorzeczności. Ci, którzy nie oglądali filmu, nie mają zbytnich szans zorientować się w dziwaczej akcji. Wrzuceni bez żadnego wyjaśnienia w sam środek nieznanego świata, przyglądają się jak Miette człapie sobie to tu, to tam, i obrabiając sejfy z kosztowności, wyłącza alarmy przy użyciu szczotki lub grając dzwoneczkiem przepędza upartego strażnika. Nie dość, że zagadki są nielogiczne, to w dodatku czasami trudno jest znaleźć odpowiednie przedmioty. Nie wystarczy bowiem, że Miette stanie przy danej rzeczy, ona musi stanąć z odpowiedniej strony. Wiele czasu spędziłem na poszukiwaniu metalowego pręta, którym na początku gry należy spowodować zwarcie i awarię światła latarni morskiej, by odwrócić uwagę strażnika. Choć domyślałem się, że te parę pikseli leżące na jednej z paczek, to właśnie szukany przeze mnie przedmiot, to jednak wiele nieudanych prób wejścia w jego posiadanie wzbudziło we mnie wątpliwości, czy szukam aby we właściwym miejscu. W końcu jednak, zdeterminowany, przedmiot znalazłem. Pograłem trochę, wściekając się kiedy rozpędzona, a źle pokierowana przez mnie Miette z jękiem odbijała się od ścian i... zdziwiony, bardzo szybko, po wykonaniu skromnej liczby czynności — skończyłem grę.

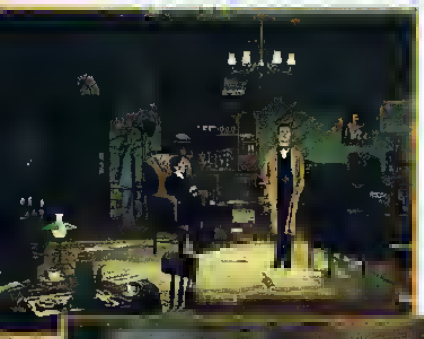
Wielka szkoda, pomyślałem, zmarnowali kawał dobrej roboty...

BAMSE

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES:

THE CASE OF THE ROSE TATTOO

WSZYSCY CZEKALIŚMY NA KONTYNUACJĘ PRZYGÓD SHERLOCKA HOLMESA I DOKTORA WATSONA. PO CZTERECH LATACH WRACAMY DO DOBRZE ZNANEGO MIESZKANIA PRZY BAKER STREET.



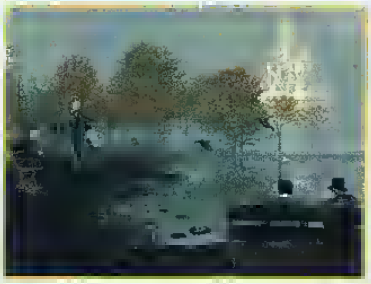
Dawnegdaj firma Electronic Arts wydała grę, która w moim rankingu przez długi czas zajmowała miejsce najlepszej przygodówki wszechczasów. THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES miały bodaj najlepszą grafikę ze wszystkich obecnych wtedy na rynku poważniejszych gier przygodowych, a co ważniejsze, kapitalny scenariusz oparty na opowiadaniach sir Arthura Conan Doyle'a - i parę bohaterów znanych każdemu, kto kiedykolwiek sięgnął po kryminały. THE CASE OF THE ROSE TATTOO ma dokładnie te same zalety, co część pierwsza i - oczywiście - nowy scenariusz

Mijał już drugi tydzień bezczynności. Rzadko zdarzało się, by Holmes tak długo nie otrzymywał żadnego zlecenia. A po prawdzie, to żal było patrzeć jak marnują się jego unikalne talenty; on sam również nie cierpiał bezczynności. Wtem wpadła zadyszana pani Hudson, niosąc triumfalnie list, skreślony ręką Mycrofta Holmesa, słynnego brata Sherlocka. Mycroft prosił o pilne spotkanie w klubie Diogenes. Kiedy Sherlock wraz z wiernym druhem Watsonem zjawili się na miejscu, klubem wstrząsnął potężny wybuch. Znajdujący się w tym czasie wewnątrz Mycroft chyba tylko cudem przeżył eksplozję. Inspektorzy Scotland Yardu uznali, że wybuch spowodowany był awarią instalacji gazowej i rychło zamknęli dochodzenie. Awaria? Kompletna bzdura! Najsłynniejszy detektyw świata rusza do dzieła, by odnaleźć sprawców zbrodniczego aktu.

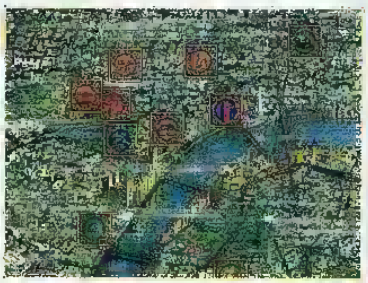
Na początku wcielasz się w postać doktora Watsona. Jego zadanie jest nietypowe: Holmes jest przygnębiony zamachem na brata, Watson musi skłonić detektywa do działania. Autorzy pomyśleli o tym, aby odwzorować w grze osobowości obydwu bohaterów. Holmes to świadom swojej intelektualnej potęgi geniusz. Za pomocą dedukcji i wnikliwego rozumowania potrafi, na podstawie (znikomych, wydawałoby się) śladów odtworzyć w najdrobniejszych szczegółach przebieg zbrodni - zupełnie jakby był przy jej popełnianiu i wszystkiemu się przypatrywał. Nie jest jednak wolny od zgryźliwości i ironii wobec obdarzonych słabszą percepcją. Doktor Watson, dla kontrastu, jest prostolinijny, nieco naiwny, ale kryształowej uczciwości. Często nieświadomie naprowadza Holmesa na właściwy ślad. Wobec tych różnic, każdy z panów inaczej postrzega daną planszę.

Gra jest na tym samym dobrym poziomie co pierwsza część serii, chociaż - nie ukrywam - miałem apetyt na ulepszenia. Poruszanie się po Londynie odbywa się przy pomocy mapy, na którą nowe lokacje nanoszone są w miarę postępów w śledztwie; często w trakcie rozmowy z innymi postaciami pada kwestia o nowym miejscu lub odkrywają się nowe tropy. W domu Holmesa przy Baker Street znajduje się małe laboratorium, gdzie z zebranych przedmiotów „destyluje się" ciekawe informacje, w inny sposób nieosiągalne. Po znalezieniu przekonujących dowodów bohaterowie znów ruszają na okryte mgłą, opuszczone ulice stolicy Anglii. Wszystko to składa się na wspaniały „conandoyle'owski" klimat. Potęguje go doszlifowana oprawa.

Grafika sprawia wrażenie podobnej do tej w poprzednich przygodach, ale tym razem wykonano ją w wysokiej rozdzielczości. Muzyka jest w porządku. Co prawda podkładów jest trochę mało, ale rekompensuje to wzorowa digitalizacja mowy. Aktorzy mówią wyraźnie, czystą angielszczyzną, więc nie ma problemu ze zrozumieniem tekstów. Na dodatek każda postać inaczej zachowuje się przy rozmowie, przykładowo: Holmes wypowiada zdania głosem władczym i dobitnym, a Watson z właściwą sobie flegmą.



Zagadki są dość trudne - przez łatwość przeoczenia szczegółów, które otwierają nowe możliwości działania. Następują wtedy momenty przestoju, typowe dla gier o liniowej fabule czyli takich, w których wszystkie czynności trzeba wykonać w określonej z góry kolejności. Dla mniej wprawnych detektywów dołączono do gry tzw. notatnik poszlak . W małej broszurce podano podpowiedzi, po przeczytaniu których pokonanie problemu nie nastręcza już trudności. Jest to o tyle dobre, że podanie bezpośrednich rozwiązań zagadek dużo bardziej psułoby grę. W końcu, nie po to wcielamy się w Sherlocka, żeby dostać zbrodniarza na tacy.



PRODUKCJA: Elektronic Arts'96

DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group

CENA: 125 zł

UWAGA!: 16 MB RAM pod Windows'95, jak każda gra DOS'owska z programem Setsound ma problemy z kartą dźwiękową podczas korzystania z Windows'95

DRAGON LORE 2

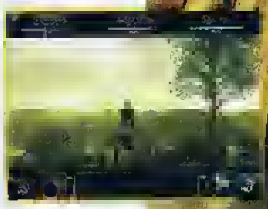
TOMASZ PRZYJEMSKI

SPIĄCEGO SMOKA POWRÓCIŁ ZNÓW
POŁOŻYŁ SERCE SWE NA ZIEMI
POPRZYSIĘGŁO SZEŚNAŚCIE SMOKÓW
ŻE ŚMIERTELNYM SŁUŻYĆ BĘDĄ

OGNISTYM ODDECHEM POWSTAŁ HARSSK
PRZYPIEKAŁ ZIEMIĘ Z KAŻDEJ STRONY
DOPÓKI SIĘ NIE OBUDZIŁA
A ŚMIERĆ BUNTOWNIKÓW UKARAŁA

W SANKTUARIUM KAMIENIE DWA
ŚNIĄ O POKOJU I KRWI ROZLEWIE
GDY DRAKON SEN MISTYCZNY ŚNI
SŁONECZNY ŚWIAT TRWAĆ BĘDZIE

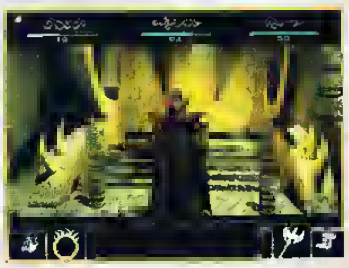
Instrukcja do gry na ośmiu stronach przedstawia nam dosyć kiczowatą mitologię, której styl znakomicie oddaje powyższy poemat. Mamy w tekście streszczenie części pierwszej gry i wprowadzenie w akcję części drugiej. Dość powiedzieć, że świat DRAGON LORE 2 to w miarę typowy pseudo-tolkienowski produkt fantasy, a nowatorskie i zabawne zarazem jest to, że bogiem jest Wielki Śpiący Smok, któremu wszystko to się śni.



Jesteś świeżo pasowanym smoczym rycerzem, który w DRAGON LORE w wieku 18 lat pomścił śmierć ojca i odzyskał jego dobra. Czymże jest jednak smoczy rycerz bez wierzchowca? Związany wieczystym paktem z twoją rodziną smok ognia, wielki Maraach gdzieś się zawieruszył. Fakt ten wykorzystuje pewien knujący coś wielmoża, podważając twe prawa do zaliczania się w poczet obrońców Doliny Snów (Wielkiemu Smokowi śnią się czasem koszmarne potwory). Na kilometr czuć jakąś podłą intrygą, ale akcja zapowiada się interesująco. Są piękne kobiety, są starożytne legendy, zły Saul Kiakham, dobry wielki mag i szlachetny książę. Bohater póki co wyprawia się na poszukiwania Maraacha, wiedząc, że przy najbliższej okazji będzie musiał wpaść do starożytnej Drakonii i wygrać tam prestiżowy turniej.

DRAGON LORE 2 jest grą, która aspiruje do gatunku RPG, tak samo zresztą jak jej poprzedniczka, którą w końcu gracze okrzyknęli jednak pogardliwie przygodówką. Część druga nabrała już jednak więcej cech gry role-playing.

Wcieliwszy się w rudowłosego Wernera von Wallenrod, poruszamy się, jak to poetycko ujęła tłumaczka instrukcji, „we własnej osobie", co oznacza, że bohater nie jest w czasie ruchu widoczny. Bardzo często za to obejrzeć go można w czasie scen przerywnikowych. Przejściu z ekranu na ekran prawie zawsze towarzyszy animacja, co jest pozornie krokiem naprzód w stosunku do DRAGON LORE, gdzie częściej poruszaliśmy się skokowo. Takie rozwiązanie ma jednak poważne wady, gdyż bardzo trudno jest się zorientować w terenie, jednocześnie wysoce utrudnione jest rysowanie gdzieniegdzie mapy, gdyż ścieżki prowadzą często tylko w jednym kierunku. Każesz na przykład Wernerowi iść na północ, ten posłusznie się tam udaje, ale gdy tak wędrujemy widzimy, że kompas obraca się jak szalony (przy okazji zmieniając często oznaczenia stron świata z angielskich na francuskie), a gdy Werner zatrzymuje się, patrzy sobie, na przykład, na zachód. Mimo wysiłków nie potrafimy wrócić po swoich śladach i by tego dokonać trzeba przemierzać las jakoś naokoło.



Jak na klasycznego rolpleja przystało, Werner spotka na swojej drodze adwersarzy, których potrakotować będzie zmuszony ostrzem swego miecza, topora, oszczepu (niepotrzebne skreślić). Tu raczej spotyka nas rozczarowanie. No, ale gdy środowisko nie jest trójwymiarowe, a chcemy widzieć broń śmigającą w czasie rzeczywistym, to na ekranie trudno o sensowny system walki, zaś zmagania Wernera polegają na miarowym klikaniu myszą. Do dyspozycji mamy również zestaw czarów, mimo że naszą zdolność do walki określa skromna, ale zawsze, ilość zmieniających się współczynników. By być w pełni sił, von Wallenrod musi regularnie odżywiać się i sypiać.

Kolejnym argumentem przemawiającym na korzyść gry jest możliwość wyboru drogi postępowań. Na przykład, spotkanego dogorywającego wędrowca możemy napoić bądź nie, w tym drugim wypadku rezygnując z wejścia w posiadanie ciekawej informacji. Z kolei przy bramie Drakonii możemy długo targować się ze strażnikami, ryzykując, że któryś z nich zdenerwowany wyciągnie w końcu miecz. W gęstym lesie można uniknąć niebezpieczeństw, jak również nie spotkać mieszkających tam sojuszników, mimo to gra wciąż będzie toczyć się naprzód.

By jednak DRAGON LORE 2 z pełnym przekonaniem przypisać metkę gry role-playing, brakuje jej typowego dla gatunku rozmachu. Mimo wszystko zbyt liniowa akcja i brak możliwości pójścia za głosem serca oraz potwornie ograniczona swoboda przestrzeni w duszonym świecie prerenderowanych dróg ujmują jej wiele z niewątpliwego czaru. Wciąż jednak DRAGON LORE 2 to produkt niewątpliwie godny polecenia. Gra nie odbiega od standardu najwyższych lotów oprawy graficzno-muzycznej, do którego przyzwyczaiła nas CRYO.

PRODUKCJA: Cryo Interactive
DYSTRYBUCJA: IPS
CENA: 145 zł
UWAGA!: szybki CD-ROM

TOONSTRUCK

BAMSE

KIEDY UJRZAŁEM W ZAPOWIEDZIACH PRASOWYCH, JAK MA WYGLĄDAĆ GRA TOONSTRUCK, DALEKI BYŁEM OD ENTUZJAZMU. ŻYWY CZŁOWIEK W ANIMOWANYM ŚWIECIE? TEN POMYSŁ NIEZBYT MI ODPOWIADAŁ. DOCENIŁEM NOWATORSTWO, ALE UZNAŁEM GO ZA NIESMACZNY.
TYM WIĘKSZE BYŁO MOJE ZDZIWIENIE, GDY, NEGATYWNIE NASTAWIONY, PO RAZ PIERWSZY WŁĄCZYŁEM GRĘ.

Zaczęło się od intro. Oto pewien sfrustrowany grafik nazwiskiem Drew Blanc mozolnie wymyślał kolejne animowane króliczki do programu Fluffy Fluffy Bun Bun Show, gdy nagle zadzwonił telefon przypominający o spotkaniu z pracodawcą, Samem Schmaltzem! Drew pędem pobiegł do jego gabinetu tylko po to, by dowiedzieć się, że na następny ranek ma stworzyć kolejną partię króliczków. Wrócił więc do swej pracowni, chwycił ołówek i... nic. Tysiąc i jeden króliczek, narysowane w przeciągu wszystkich dotychczasowych dni żywota to aż nadto, aby w tym momencie zabrakło pomysłów i zapału twórczego. Po całym dniu zmuszania się do myślenia i wpatrywania w białą kartkę papieru wycieńczony Drew zasnął, nie stawiając ani jednej kreski. O czwartej nad ranem obudził go telewizor. I co w nim ujrzał? Oczywiście, króliczki. Zdenerwowany, że ktoś kpi sobie z niego i to w środku nocy, chwycił pilota i nacisnął guzik z napisem Power. W tym momencie, dziwnym sposobem został wessany w telewizor i znalazł się w stworzonej przez siebie krainie o wdzięcznej nazwie Cutopia. Spotkał też ulubionego króliczka Fluxa, który zaprowadził go do władcy tego kraju. Król obiecał pomóc Blancowi w powrocie do rzeczywistości. Zapłatą za tą usługę miało być pokonanie Nefariousa - złego hrabiego będącego zmorą wszystkich Cutopian.

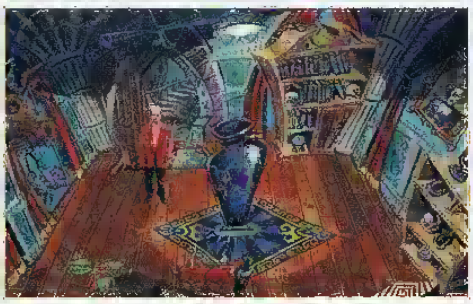
Przyzwyczajony do przyjmowania zleceń, na które nie ma najmniejszej ochoty, Drew zgodził się pomóc Cutopii. Tu zaczyna się rola gracza.

Drew Blanc jest jedynym digitalizowanym bohaterem, świetnie zagranym przez Christophera Lloyda. Tych, którzy chcą się dowiedzieć czegoś o samym aktorze, odsyłam do krótkiego życiorysu zamieszczonego obok. Lloyd kapitalnie ukazuje frustracje Blanca, przeradzające się najpierw w zdziwienie, potem w ironiczne podejście do świata, w którym się znalazł, a następnie w niemal bezgraniczne oddanie sprawie walki z Nefariousem. Aktor przekazuje swoje emocje bezbłędną mimiką i z nienaganną dykcją. Inni aktorzy podkładający głosy też spisali się na medal. A skoro o tym mowa, to nie sposób nie wymienić paru nazwisk: Tim Curry, który na stałe już zadomowił się w branży gier komputerowych, David Ogden-Stiers bawiący wszystkich miłośników serialu M.A.S.H., a także wiele innych postaci, których głosy są znane na całym świecie za sprawą takich filmów jak „Piękna i Bestia", „Wojownicze Żółwie Ninja", „Król Lew", „Kubuś Puchatek", czy „Simpsonowie" albo „Tom i Jerry", żeby wymienić tylko te najbardziej znane.

Grafika to arcydzieło na miarę prawdziwych filmów animowanych, wśród gier porównywalną ma TORIN'S PASSAGE. Ekran zapełniają karykaturalne kształty rodem jakby z disney'owskich kreskówek. 75 tysięcy klatek animacji powstało w Kanadzie w studiu Nelvana znanym z seriali „Wildcats" oraz „Beetlejuice". Wkomponowanie w ten klimat digitalizowanego Drew Blanca, wbrew mym początkowym obawom, nie psuje wrażenia estetycznego. Całość uzupełniają porządnie wykonane pełnoekranowe filmiki, oraz stereofoniczny dźwięk (efekt przemieszczania się źródła dźwięku najlepiej wychodzi na słuchawkach).

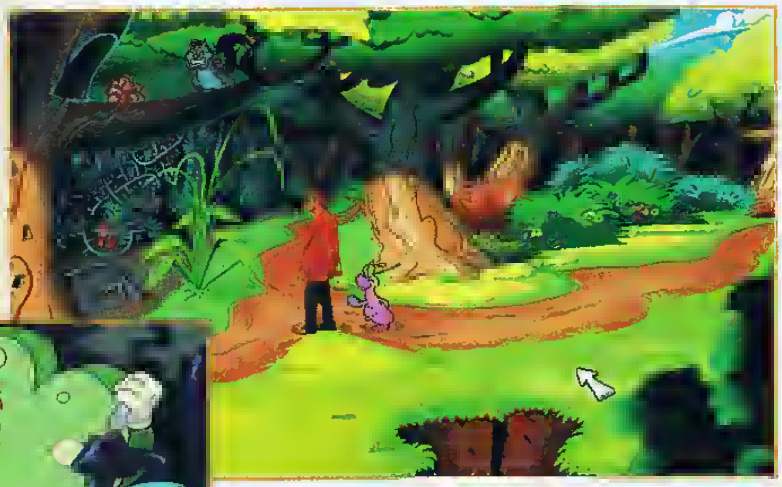
Często narzekamy na pojawiający się obecnie w wielu grach humor w trzecim gatunku - TOONSTRUCK jest naprawdę śmieszny.

Przykładowo: jeden z bohaterów to po prostu stopa z oczami w dużym palcu. Z pięty wyrastają mu dwie nóżki, a ze śródstopia ręce. Kiedy przy

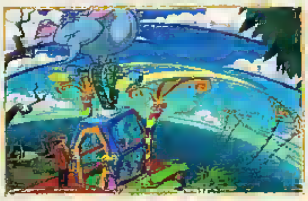


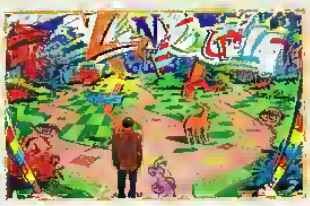
kłótni o jego wzrost padło zdanie: „He's only one foot tall" nie mogłem powstrzymać śmiechu. Przeważa komizm słowny, ale jest on wystarczająco dobry, aby zaspokoić najwybredniejsze nawet gusta. O „komizmie sytuacyjnym" nieco dalej. Interfejs również jest w porządku. Przede wszystkim zastosowano całą masę skrótów i udogodnień, takich jak przyspieszanie rozmów i przechodzenia z komnaty do komnaty, których brak tak często powodował, że rzeczy w gruncie rzeczy ciekawe stawały się nudne i żmud-

ne. Może niezbyt fortunnie rozwiązano problem kieszeni: ilekroć chcemy wyjąć jakiś przedmiot z Torby Bez Dna (nawiasem mówiąc - pomysł pierwszej klasy!), jej zawartość pokazuje się na całym ekranie przysłaniając miejsce akcji. Jest to dość męczące.



To, co gracze uznają za esencję gier przygodowych, to oczywiście zagadki. W TOONSTRUCK są one przemyślane, stanowią spójną i logiczną całość. Można w skrócie powiedzieć: są na tyle trudne, aby ich rozwiązywanie dawało satysfakcję i na tyle łatwe, żeby się nie „zaciąć", czyli tak wyważone, jak w THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES: RIPPER'S CASE cztery lata temu. W ogóle jest to najlepsza, moim zdaniem, przygodówka od tamtych czasów.





Dlaczego więc w klepsydrze nie ma „dychy"? Otóż ci sami ludzie, którzy stworzyli te doskonałe zagadki, grafikę i dźwięk postanowili ostro się zabawić, projektując pudełko gry i okładkę instrukcji. Jest na nich narysowany nieprzyjemnie wyglądający clown, który wbija swojemu mniejszemu koledze szpilkę w oko. Brrr... aż ciarki przechodzą. Cała sprawa odbiła się niemałym echem w mediach, między innymi „Gazeta Wyborcza" sporo o tym pisała. Żeby to była chociaż szpila w pośladek, można by to potraktować jako swojego rodzaju „żart". Ale w oko? Co gorsza, sama gra również nie jest pozbawiona tego typu wybryków. Zrzucenie lokajowi na głowę beczki ze smołą, potem z pierzem i poprawienie kowadłem można określić tylko jednym słowem - sadyzm. Gdyby wyeliminować ten nieprzyjemny pierwiastek, śmiało można by nazwać grę genialną, cudowną czy jeszcze lepiej - ale brak mi odpowiedniego słowa. Jedyna rada - przy kupowaniu TOONSTRUCK'a poprosić sprzedawcę, aby dał grę bez pudełka, okładkę z instrukcji zdarł, a na sceny o brutalnym zabarwieniu przymykać oczy. Ale zagrać i skończyć trzeba, bo kto wie kiedy znowu ukaże się tak dobra przygodówka.

CHRISTOPHER LLOYD

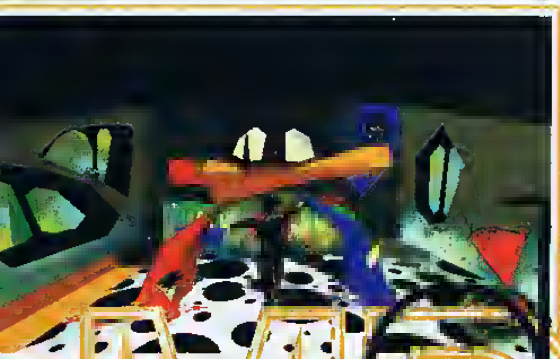
Christopher Lloyd poszedł w ślady wielu innych znanych aktorów i postanowił „zagrać" w grze komputerowej. Warto pokrótce przypomnieć najważniejsze wydarzenia w jego karierze filmowej. Lloyd jest najczęściej identyfikowany z wielebnym Jimem Ignatowskim z serialu telewizyjnego „Taxi". Za tę rolę został uhonorowany dwoma nagrodami Emmy. Brał również udział w przedsięwzięciach przeznaczonych na duży ekran: „Rodzina Addamsów" I i II, „Star Trek II", „Kto wrobił królika Rogera". Pod okiem samego Stevena Spielberga, Lloyd wystąpił jako dr. Emmet Brown w trylogii „Powrót do przyszłości". Najbardziej jednak zapadła mi w pamięć jego kapitalna rola z „Lotu nad kukułczym gniazdem" Milosa Formana. Grał tam niedotykalskiego, obsesyjnie unikającego zarazków pacjenta, na własną prośbę umieszczonego w jałowym środowisku szpitala psychiatrycznego

PRODUKCJA: Virgin Interactive Entertainment

DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group

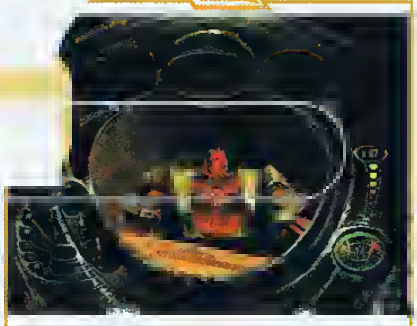
CENA: 145 zł

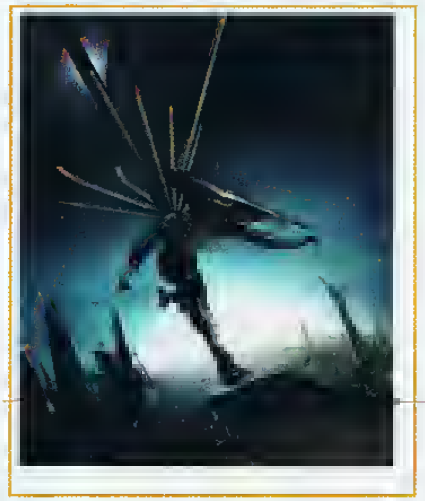
UWAGA!: są kłopoty z grą pod Win'95



MDK

Co miesiąc na rynku pojawia się wiele gier. Jedne są lepsze, inne gorsze, dosyć rzadko wydawany jest tytuł, który powoduje zamieszanie i wrzawę. Tytuł, który wybija się ponad - i tak dosyć wysoką - przeciętną. A właśnie takie, bardzo dobre gry są sensem życia każdego gracza. Na takie gry oczekuje się miesiącami, a nawet latami, tropiąc pierwsze screeny po całym Internecie.





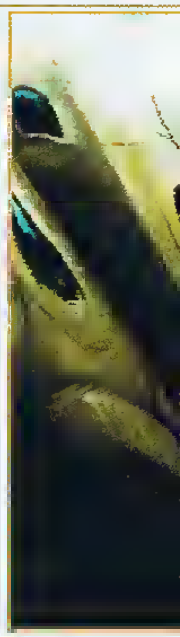
Zdarza się jednak, że jakaś firma grą, która spokojnie może zasługiwać na miano nowatorskiej, kompletnie zaskoczy rynek. MDK jest tytułem, który ma wielką szansę stać się takim niespodziewanym hitem. Co znaczy MDK? Trudno powiedzieć. Tytuł zarówno w polskiej, jak i angielskiej wersji ma zadziwiające rozwinięcie. Dział marketingu dystrybutora zahaczył nawet o kosmitki i Mojżesza. No, ale to nie zmienia gry, która jest...

TAK, HIT!!!

...ni to klonem DOOM, ni to zwykłą strzelaniną. Wprawdzie charakter gry jest zdecydowanie zręcznościowy, ale nielatwo dokonać prostego zaszufladkowania: MDK buduje swój specyficzny klimat.

Podczas akcji widzisz postać z tyłu i nieco z góry. Możesz biegać, skakać i latać na dziwacznym spadochronie, którego zasada działania jest mocno niejasna. To nie wszystko: możesz korzystać z niezwykłego hełmu snajperskiego.

Hełm pozwala ci dokonywać bardzo precyzyjnych uderzeń przy pomocy rozmaitego uzbrojenia. Czy to moździerzem, czy wyrzutnią rakiet - wszystkim możesz posługiwać się niesłychanie celnie. Jest to ważne, gdyż często sukces misji uzależniony jest od jednego strzału - ale na miarę Winnetou albo (co najmniej) kapitana Żbika. Już w sali ćwiczeń, aby ukończyć testy, musisz trafić w zawieszoną beczkę z ładunkiem wybuchowym. W MDK oprócz szybkiego naciskania cyngla, niekiedy będziesz musiał też nieco pomyśleć. Często różne wejścia są poukrywane albo włącza się je w jakiś nieprawdopodobny sposób. Jeśli gdzieś się zawiesisz i nie będziesz mógł ruszyć dalej, stosuj prostą zasadę - najpierw rozwal wszystkich pałętających się przeciwników, a w następnej kolejności zdemoluj cały działający sprzęt wojskowy. Kiedy będziesz już zupełnie sam i wokół Ciebie zacznie panować niczym nie zmącona cisza, zacznij się zastanawiać. Na ogół rozwiązanie spada z nieba. I to dosłownie: sprzęt, który ma Ci pomóc w dalszej walce, zrzucany jest na spadochronach! Jeśli jednak nic Ci na głowę nie spadnie, rozejrzyj się przez swój wspaniały hełm - być może wypatrzysz jakieś intrygujące miejsce, w które warto wpakować kulkę. Oczywiście są też inne, trudniejsze zagadki, no ale od czego masz szare komórki?



Graficznie gra jest bardzo dokładnie opracowana. Dalekie, rozmyte krajobrazy kosmicznych miast są tłem dla bardzo różnorodnych tekstur, tworzących budynki i długie korytarze. Animacja postaci jest bardzo pomysłowa, czasami śmieszna. Zwróć uwagę na zachowanie Twych prześladowców podczas ćwiczeń: zapraszająco zasłaniają się małymi tarczami, jakby mówili „Chodź i odstrzel mi łeb". Walce towarzyszą kolorowe, sugestywne obrazy wybuchów. Można było nieco lepiej opracować efekt ostrzału wrogich instalacji, który przypomina odrywanie się kolorowych trójkącików - chociaż, z drugiej strony, nie bardzo wyobrażam sobie, co powinno być w zamian.

MDK napisano całkiem sprawnie. Mimo że gra pracuje w trybie podwyższonej rozdzielczości, to animacja na P120 zachowuje się wręcz nienagannie. Praktycznie nie pojawiają się zatrzymania czy inne nieprzyjemne akcje, tak irytujące w wielu grach zręcznościowych. Hit? Tak, hit!

SUPERZOOM

MDK to gra szczególnie starannie przygotowana pod względem technicznym, chociaż z rzad-

ka potrafi się nieco kaszanić - szczególnie gdy stoisz przy ścianie i oglądasz postać bohatera z różnych ujęć. Jednakże wpadki te występują w śladowych ilościach i zupełnie nie wpływają na miodność zabawy. Wśród różnych majstersztyków programistycznych warto podkreślić możliwość przybliżania czy, jak kto woli, lornetowania. Aby poznać perwersyjną rozkosz, jaka jest udziałem snajperów, wystarczy włączyć odpowiedni tryb. Pozostaje Ci już tylko wybrać przeciwnika, przybliżyć widok celu i strzelić w konkretną część ciała, na przykład... w tęczówkę oka. Tak, tak, powiększenie jest nieprawdopodobne - aż stukrotne. W dodatku, podczas zbliżania nie występuje efekt pojawiania się coraz większych pikseli. Podobnie jak w QUAKE, w miarę zbliżania zmieniają się podkładane tekstury, co w efekcie daje stabilny i ostry obraz.

Z opcji snajperskich możesz korzystać podczas wszelkich precyzyjnych operacji. Nic nie stoi na przeszkodzie, by wrzucić granat w dziurę niewiele większą, niż zaciśnięta pięść. Odradzam jednak celowanie snajperskie podczas większych jatek. Niestety, aby być super-dokładnym musisz stać w miejscu, a zabawianie się w slup soli na polu walki może się bardzo niekorzystnie odbić na Twoim zdrowiu. Naprawdę, niewielkim pocieszeniem dla trupa jest fakt, że ostatniego przeciwnika w swoim życiu wysłał do nieba precyzyjnym strzałem w lewą komorę serca.

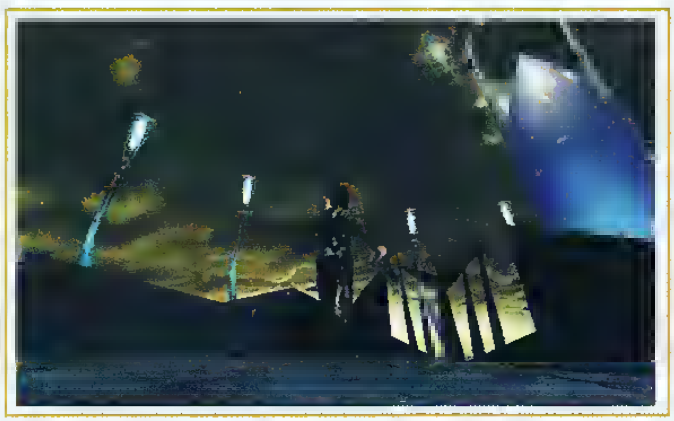
DU JU SPIK POLISZ?

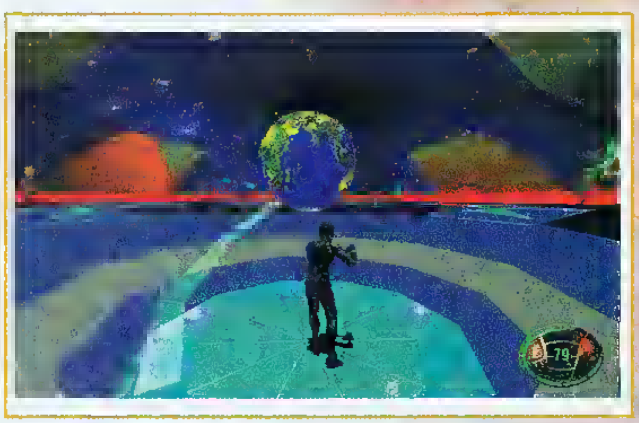
Na rynku polskim MDK jest sprzedawany w wersji całkowicie zlokalizowanej. To znaczy, że wszystkie napisy i komunikaty pojawiające się w grze są przetłumaczone i wyświetlane w języku polskim. Lokalizacja, rzecz na całym świecie normalna i powszechna, u nas jest jeszcze rzadkim (i dlatego dużym) plusem. Co prawda tekstu jest bardzo niewiele, ale i tak osobom nie znającym angielskiego łatwiej jest rozpocząć zabawę - chociażby przebrnąć przez instalację.

OGNIA!

MDK jest super. Buduje fantastyczny, ostry klimat, który przyciąga gracza na długie godziny. Można mieć małe pretensje, że gra dość szybko odkrywa wszystkie swoje zalety. Podobny problem był w QUAKE: autorzy za wszelką cenę chcieli „zarządzić" i wszystkie bajery umieścili na początku gry. Chociaż bez przesady - pewne niespodzianki Cię czekają... Polecam - fajowa zabawa zapewniona. Nawet znane mi wapniaki rżnęły w MDK, aż miło było popatrzeć. Ta gra naprawdę potrafi wciągnąć. Na długo...

PRODUKCJA	Shiny Entertainment
DYSTRYBUCJA	CD Projekt
CENA	145 zł
UWAGA!	bez Pentium, trudna zabawa





OD ZARANIA WSZECHŚWIATA TRWA STRASZLIWA WALKA MIĘDZY SIŁAMI ŚWIATŁA I CIEMNOŚCI. ŚWIAT ŚMIERTELNIKÓW STAŁ SIĘ ARENĄ NAJSTRASZLIWSZEGO JEJ EPIZODU - WOJNY GRZESZNYCH. PO PRZEWROCIE W PIEKLE TRZY NAJWYŻSZE DIABŁY ZOSTAŁY WYGNANE NA ZIEMIĘ, GDZIE MIMO SWEJ POTĘŻNEJ MOCY, ZOSTAŁY POCHWYCONE I UWIĘZIONE - W KRYSZTAŁACH DUSZY. JEDNEMU Z NICH UDAŁO SIĘ UWOLNIĆ I UKRYĆ W PRZEPASTNYCH PODZIEMIACH KLASZTORU W TRISTRAM. TU CZYHA NA SPOSOBNĄ CHWILĘ, BY UWOLNIĆ POZOSTAŁYCH WŁADCÓW PIEKŁA.

DIABLO

GREGORIOUS

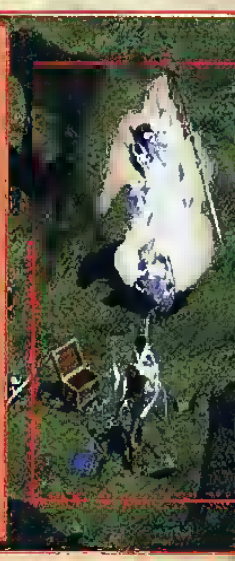
DIABLO wprowadza Cię w ponury świat labiryntu lochów pod Klasztorem. Zaczynasz grę w epicentrum (a jakże by inaczej) rodzącego się koszmaru - w nieświadomym mających nastąpić wydarzeń miasteczku Tristram. W kilku chałupach mieszkają: kowal, znachor, karczmarz, barmanka, wiedźma oraz kulawy chłopiec. Ze wszystkimi można porozmawiać, z niektórymi z nich pohandlować, ale nikomu nie da się niczego zepsuć. Gra jest klasycznym RPG, z trzema standardowymi klasami - wojownikiem, magiem i włóczęgą. Wszystkie posiadają charakterystyczne dla swojej kasty współczynniki, przy starcie takie same, w miarę zabijania kolejnych wrogów - coraz wyższe. Ostatecznym celem gry jest zabicie samego Diablo, ale w międzyczasie można dostać do wykonania dodatkową misję od mieszkańców Tristram. Zazwyczaj zadanie polega na ubiciu w podziemiach potwora lub odszukaniu zaginionego przedmiotu.

Poza miastem, obok cmentarza, znajduje się Klasztor. Jego mroczne podziemia są pełne potworów, złota, magicznych przedmiotów, pułapek i cała poprzednich śmiałków. Labirynt jest generowany w sposób losowy i na nowo w każdej grze, więc nigdy nie wiadomo, co czaić się będzie za rogiem. Gra ma swój rytm, który wyznacza przejście kolejnej kondygnacji podziemi. Im niżej, tym weselej - więcej złota, ale też jakby obficiej występują strzegące je monstra. Potwory stają się większe, szybsze, potrafią lewitować i stać się niewidzialne. Pewne wskazówki co do możliwości przeciwnika daje jego ubarwienie.

Gra jest piekielnie realistyczna. Przeciwnicy umierają z ohydnymi mlaśnięciami lub stukotem kości o kamienne płyty podłogi. Czasem w tle słychać krzyki mordowanych ofiar lub bicie w rytualne bębny. Odgłos kroków bohatera odbija się echem od ścian. Otoczenie składa się z rozmazanych szczątków, pochodni w ścianach i na stojakach długich kolumnad i niezwykle zdradliwych wielkich sal, gdzie chmara wrogów opada nieostrożnych śmiałków ze wszystkich stron. Na szesnastu poziomach znajduje się sporo ciekawych przedmiotów, od zardzewiałych tarcz, po potężne artefakty: miecze i laski magiczne. W trakcie gry natknąć się można na księgi, zawierające odcinki historii Odwiecznej Wojny. Historia wskazuje dalsze etapy poszukiwań. Wiedzę możesz po części uzupełnić rozmawiając z mieszkańcami. Jest to ważny powód, by pokazać się na powierzchni. Drugi, to ograniczona pojemność plecaka, który zapełnia się w zastraszającym tempie. Część przedmiotów trzeba spieniężyć lub wyrzucić.

W DIABLO można grać samemu, jak też i w (maksymalnie) 4 osoby poprzez kabelek, modem i battle.net w Internecie. Granie samemu jest łatwiejsze (mniej potworów), ale i mniej „dochodowe"; przez modem można ze sobą powalczyć, ale za odpowiednią cenę; podobnie jest z battle.netem, przy czym kontakt z ludźmi z całego świata jest dość ekscytujący; przez kabelek jest chyba najlepiej, ale każdy użytkownik musi mieć swoją oryginalną wersję DIABLO - (w demo dostępne są tylko dwa początkowe poziomy). W sieci czy bez gra bardzo wciąga. Zasiadając do gry zważaj, że możesz oderwać się od monitora dopiero świtkiem. Nuże, bracia, cepy w garść!

„I otwarła studnię otchłani. I wzbił się ze studni dym, jakby dym z wielkiego pieca, a słońce i powietrze zaćmiły się od dymu ze studni. A z tego dymu wyszły na ziemię szarańcze, którym dana została moc, jaką jest moc skorpionów na ziemi (...). Z wyglądu szarańcze te podobne były do koni gotowych do boju, a na głowach ich coś jakby złote korony, a twarze ich jakby twarze ludzkie. A włosy miały jak włosy kobiece, a zęby ich były jak u lwów. Miały też pancerze niby pancerze żelazne, a szum ich skrzydeł jako turkot wozów wojennych i wielu koni pędzących do boju. Miały też ogony podobne do skorpionowych oraz żądła (...). I miały nad sobą jako króla anioła otchłani, którego imię brzmi po hebrajsku Abaddon, po grecku zaś imię jego brzmi Apollyon (Niszczyciel)." Biblia Polska, BZTB 1975, Apok. 9, 2-3, 7-11.



Diabły główne, najpotężniejsze wcielenia Zła:

Mefisto (Mefistofeles) – pan Nienawiści, Negacji i Wątpienia. Pierwszy raz pojawia się jako demoniczny kasztelan z legendy o doktorze Johannie Fauście, średniowiecznym magu. Jednakże, przedstawiony jest tam dość komicznie, niezgodnie ze swoją prawdziwą naturą, co niewątpliwie można uznać za próbę kamuflażu. Według tradycji germańskiej jest tylko kobołdem, a nie upadłym aniołem. Jego wyznawcy i słudzy charakteryzują się nienawiścią do żywych i szczęśliwych.

Baal (Baal Zebub, babil. Pazuzu) – pan Zniszczenia, Rozkładu, dosł. Władca Much. Według mitologii irańskiej siedzi na szczycie góry zbudowanej z ciał swoich wrogów i ofiar. Jego wyznawcy i słudzy kierują się bezmyślną wolą niszczenia, zabijania i szerzenia Chaosu. Wiele wojen w historii ludzkości wybuchało za jego podjudzeniem.

Diablo (Szatan, Iblis, hebr. Nieprzyjaciel) – pan Terroru i Kuszenia; praojciec wszystkich demonów, uosobienie wszelkiego zła, prawdopodobnie największy wróg człowieka. Mieszka na mistycznej Siódmej Ziemi w twierdzy zbudowanej z czarnego ognia. Anioł upadły z nieba, wg Biblii „władca, który rządzi w powietrzu", anioł przepaści. Jego wyznawcy i słudzy działają o wiele subtelniej, niż pozostałych diabłów – stosują szeptaną propagandę i zakulisowe machinacje, często o wiele skuteczniejsze niż tępa przemoc.

Mniejsze diabły (książęta piekła):

Andariel (Lilith, chiń. Kuei-Mu, eskim. Sedna) – pani Cierpienia; pierwsza kochanka pierwszego człowieka, matka demonów, nienasycona seksualnie bogini ciemności, szuka w nocy na Ziemi śmiertelnych kochanków, uwodzi ich we śnie, by potem wypić ich krew. Równie niebezpieczna dla dzieci (zwłaszcza niemowląt) i kobiet w ciąży; stworzona przez Boga z nieczystości i błota. Włada północną częścią piekła.

Duriel (hebr. Samael) – pan Bólu. W postaci węża kusił Ewę w raju, włada wschodnią częścią piekła. Jest zawsze obecny podczas tortur i wojen, podsycając okrucieństwo kata lub walczących stron.

Azmodan (Asmodeusz) – pan Grzechu, Gniewu i Szału; włada południową częścią piekła. Diabeł najczęściej ze wszystkich przywoływany podczas czarnych mszy z uwagi na swego rodzaju przychylność śmiertelnikom, jednocześnie jest chyba najbardziej znanym diabłem. Wielu mistyków przypisuje mu wpływ na Hitlera, który także brał udział w czarnych mszach.

Belial – pan Kłamstwa i Bezprawia; jego domeną jest zachodnia część piekła. Jest przywódcą najtrudniejszych do kontrolowania demonów. Toteż rzadko jest wzywany podczas czarnych mszy. Nie dotrzymuje obietnic. Z jego też powodu mała jest o nim wiedza śmiertelnych.

PRODUKCJA: Blizzard North

DYSTRYBUCJA: CD Projekt

CENA: 150 zł

UWAGA! w instrukcji napisano, że gra działa tylko dla Pentium, ale z powodzeniem działa na 486 120 MHz. Bez dźwięku wiele traci.

WAGES OF WAR

NIEŚMIERTELNĄ SŁAWĘ ZYSKALI PODCZAS LOKALNYCH KONFLIKTÓW W AFRYCE. GOTOWI NA WSZYSTKO, ODWAŻNI, ŚWIETNIE WYSZKOLENI, ALE ZDEMORALIZOWANI I SPRZEDAJNI - NAJEMNICY. NIE MA DLA NICH ZNACZENIA CZY MAJĄ KOGOŚ ZABIĆ, CZY OCHRANIAĆ, PORWAĆ - CZY OSWOBODZIĆ. WSZYSTKO JEST KWESTIĄ CENY. I OTO TOBIE PRZYPADA W UDZIALE KIEROWAĆ AGENCJĄ POŚREDNICTWA PRACY DLA TYCH SYMPATYCZNYCH GOŚCI. WSZELKIEJ MAŚCI BANDZIORY SPOD CIEMNEJ GWIAZDY I NIEWYŻYTE PANIENKI BĘDĄ NA TWE ROZKAZY, O ILE BĘDZIESZ OBAŁ O LUDZI I ZYSKIWAŁ POWODZENIE W KOLEJNYCH MISJACH.

WAGES OF THE WAR to pierwsza od czasów UFO i JAGGED ALLIANCE gra, która w taki akcyjny sposób przedstawia taktyczne pole walki z użyciem drużyny piechoty (można wynająć do wykonania zadania maksimum 8 ludzi). Oprawa plastyczna jest wręcz fantastyczna i bardzo realistyczna zarazem (można rozpoznać, czy żołnierz trzyma w ręku pistolet, czy karabin). Jakby tego było mało, scenografia zmienia się, w zależności od szerokości geograficznej. Mamy więc obszary pustynne — nasi bohaterowie noszą amerykańskie mundury ochronne, dżunglę (zielone), miasta (czarne kombinezony komandosów) i lodowe pustkowia (białe).

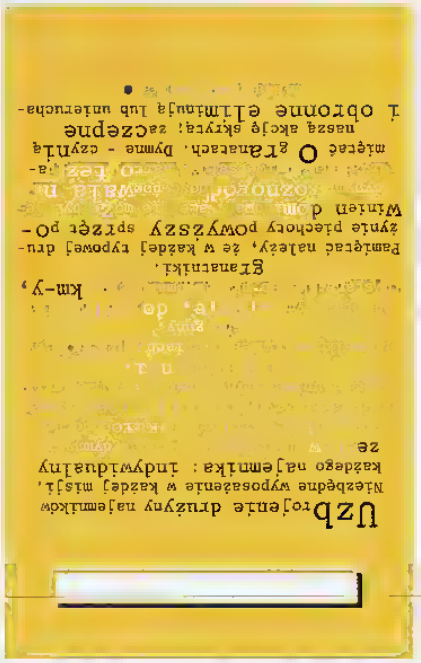
Nie w samej tylko grafice kryje się wielkość tej gry. Autorom znakomicie udało się odtworzyć realia związane z zachowaniem zarówno naszych podopiecznych, jak i przeciwników, w zależności od posiadanych przez nich zdolności i cech charakteru. Dzięki temu w trakcie walki doświadczeni żołnierze padają przed wybuchem spadającego pocisku, a żółtodzioby nie.

Inteligencja przeciwnika jest bezwzględna i porażająca — w innych grach nie zastosowano tak daleko idących rozwiązań, jak w WOW. Oto, gdy w pierwszej misji usiłujemy odbić dziewczynę, bandyci mogą ją wywieźć samochodem poza planszę (trzeba obstawić bramę wyjazdową) lub odlecieć z porwaną helikopterem (lądowisko pod obstrzałem). I tu tkwi odpowiedź na pytanie dlaczego ta gra jest tak dobra. Nic nie toczy się tu liniowo, a dróg do rozwiązania jest wiele. Naprawdę, wszystko znajduje się w rękach gracza.

W każdym z szesnastu dostępnych scenariuszy zapoznajemy się z sytuacją (opowieść przez wideofon oraz akta wywiadowcze), dzięki czemu mamy sposobność zorientować się, jaki jest cel misji, czas wykonania zadania i siła przeciwnika. Możemy także obejrzeć plan terenu działania i niejednokrotnie zdjęcia bohaterów lub miejsc krwawych zdarzeń. Następnie wybieramy do 8 najemników, bacząc, by wybrać tych, których cechy najbardziej pasują do celu misji.

Kolejnym krokiem jest wybór broni. A jest w czym wybierać: pistolety, pistolety maszynowe, shotguny, karabiny, km-y, granatniki, moździerze, granaty, noże i inne niezbędne w tej robocie przedmioty; wszystkie w kilku wersjach. Po wyznaczeniu każdemu z najemników ciężaru do dźwigania można przystąpić do rozmieszczania ich na planszy, chyba że misja rozpoczyna się desantem z morza lub powietrza — ląduje się wtedy na plaży lodzią albo na polu przy pomocy helikoptera lub spadochronu. Trzeba się wówczas trzymać zasady, że najlepiej jest umieszczać najemników parami. Jeśli broń jednego z nich się zatnie, drugi, w miarę możliwości, osłania kolegę.

W WAGES OF THE WAR, w czasie trwania misji nie ma znaczenia zbieranie gadżetów znajdujących się przy zmarłych. Najważniejszy jest cel misji (często ograniczony czasem). Tylko to się liczy w ocenie Twojego działania, szczególnie w scenariuszach, w których działasz na polecenie rządu. Najwyraźniej widać to w trakcie kampanii. Musisz się wtedy liczyć z pieniędzmi i prestiżem. Jeżeli zaczniesz się bawić, zginą ludzie i nie wykonasz misji. Wtedy nie przyłączą się do Twojej agencji najlepsi najemnicy, a i kasy zabraknie dość szybko.

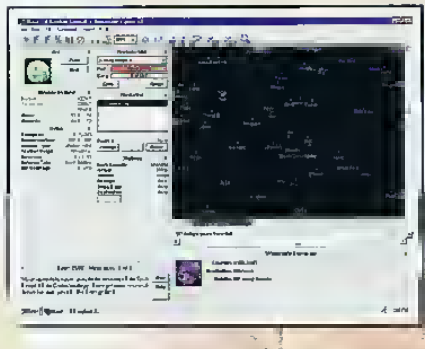


Walka technicznie nie sprawia trudności (kliknięcie na ikonie celownika i nakierowanie go na przeciwnika — reszta dzieje się sama). Ba, gdyby o samo wycięcie wroga chodziło, nie byłoby sprawy. Zawsze jednak musimy coś znaleźć albo kogoś uratować, a zakamarków czy pagórków jest bez liku. Wszędzie może czyhać wróg, dlatego nie licz na przejście scenariuszy bez strat. Udaje się to rzadko i wymaga nielichego treningu. Nieprzyjaciel nie jest głupi i — przeciwnie niż w UFO — używa granatów lub wyrzutni.

„Psy wojny" (jak można nazwać tę grę po polsku) przyciągają niesamowicie. Pojedynczy scenariusz trzeba ćwiczyć kilkakrotnie, by osiągnąć dobre rezultaty. Mnogość rodzajów przeciwnika (policjanci, partyzanci kambodżańscy, żołnierze itd.) oraz różnorodność jego uzbrojenia i taktyki powodują, że scenariusze nie są do siebie podobne — nie jest to ciągle ta sama gra rozgrywana jedynie w innej scenografii. Tu naprawdę można nauczyć się dowodzenia akcjami specjalnymi i zbijania nich majątku.

PRODUKCJA: New World Computing
DYSTRYBUCJA: Mirage
CENA: 125 zł
UWAGA!: wyłącznie pod Windows'95

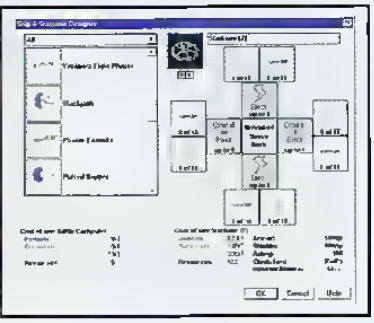
OSTATNIMI CZASY PRZEGLĄDANIE NOWOŚCI STAŁO SIĘ COKOLWIEK NUŻĄCE. BĄDŹ CO BĄDŹ URUCHAMIANIE KOLEJNYCH, CZASEM BLIŹNIACZO PODOBNYCH KLONÓW WARCRAFT I QUAKE MOŻE W KOŃCU DOPROWADZIĆ DO POWAŻNEGO ROZSTROJU NERWOWEGO. OCZYWIŚCIE — WSZYSTKIE TE GRY WYGLĄDAJĄ ŁADNIE, GRA SIĘ W NIE TAKŻE GŁADKO, TYLE TYLKO... ŻE TO JUŻ WSZYSTKO BYŁO. GDY TAK ZATEM EZEKAM NA POWIEW NOWOŚCI, POZOSTAJE MI JEDYNIE ZAGŁĘBIĆ SIĘ WE WSPOMNIENIACH, LUB ZAGRAĆ W GRĘ ZUPEŁNIE INNĄ OD WSZYSTKICH AKTUALNIE UZNAWANYCH ZA „STATE OF THE ART". ZAGRAĆ W STARS!



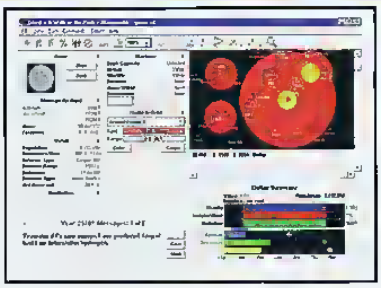
STARS

GAWRON

STARS! to strategia - i to tak czysta strategia, że ktoś z początku mógłby pomyśleć, iż jest to program Shareware, i jest to zupełnie do wybaczenia, jako że interfejs gry jest co najmniej zgrzebny. Skoro STARS! to gra strategiczna, to od razu trzeba zadać pytanie - z kim będziemy się bić? Otóż bić się przyjdzie nam tu (z podobnymi jak my) przywódcami jednej z wielu ras w galaktyce. Każdy z nich rozpoczyna rozgrywkę będąc w posiadaniu jednej planety, kilku statków, paru tysięcy mieszkańców i wielkich nadziei na przyszłość. Cel? Cóż, oczywiście przeżyć i nie dać żyć innym...



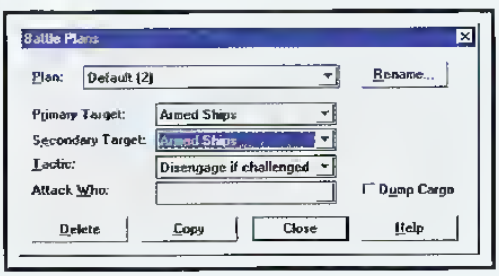
Na początku jest oczywiście trudno, choć rozgrywka nie jest zbyt skomplikowana. Ot - musimy wydobywać minerały, budować statki i instalacje obronne, a przede wszystkim dokonywać eksploracji pobliskich systemów gwiezdnych. Potem przyjdzie czas na ich kolonizację, co z kolei zwiększy zasoby minerałów, pozwoli na budowę nowych statków, wynalezienie nowych broni i urządzeń technicznych oraz na (miejmy nadzieję) pomyślne ukończenie bitew z naszymi współgraczami, a pamiętajmy iż w przestrzeni czaić się mogą bazy i statki aż piętnastu innych ras.

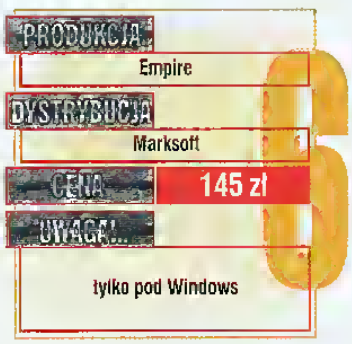


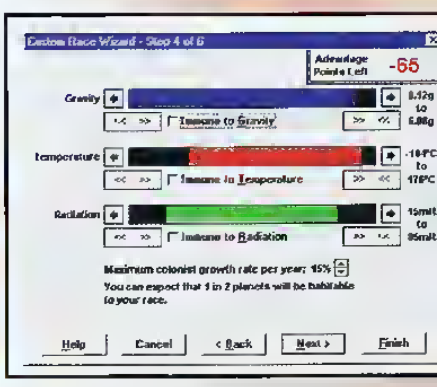
STARS! w warstwie, hmm, fabularnej, bardzo przypomina CIVILIZATION. Podobnie, jak w tej klasycznej już grze, startujemy z praktycznie żadną wiedzą o otaczającym nas wszechświecie i z równie mizernymi środkami technicznymi, które pozwalają tę wiedzę poszerzać. Tylko od naszych umiejętności zależy, jak bardzo uda się nam ją rozbudować i wykorzystać do własnych celów. Oczywiście, podczas poszerzania granic naszego imperium i prowadzenia kolonizacji innych planet trafiamy wcześniej czy później na taką, którą zainteresował się już ktoś inny. Dochodzi wtedy oczywiście do bitwy, przy czym nie kierujemy tutaj poszczególnymi statkami - zamiast tego nasze jednostki działają według opracowanych i przypisanych im przez nas planów strategicznych - miła odmiana po tych wszystkich pseudostrategiach w czasie rzeczywistym.

Skoro już o tym mowa - STAR's! to gra oparta na turach. Pozwala to na latwą grę wielu osób z wykorzystaniem nie tylko sieci lokalnej, ale nawet zwykłej poczty elektronicznej. Przy dużych scenariuszach i znacznym zaawansowaniu rozgrywki dzień może okazać się akurat wystarczającym okresem do przeprowadzenia posunięć składających się na jedną turę.

Tak, tak - stopień skomplikowania STARS! jest niesamowity. Liczba współczynników, które musimy brać pod uwagę podczas gry może nieco przytłaczać - te wszystkie parametry środowiska na planetach, ładunek naszych statków, ilość paliwa, siła ognia instalacji obronnych i tak dalej. To jednak, co dla niektórych może wydawać się odstraszające, dla innych jest zaletą. Prawdę mówiąc trudność rozgrywki i jej skomplikowanie powoduje, iż jedynym konkurentem dla STARS! mogłoby być chyba tylko GALACTIC CIVILIZATIONS - ta gra działa jednak jedynie w systemie OS/2 (a znam takie osoby, które zainstalowały ten system wyłącznie dla GALCIV'a). Na całe szczęście do STARS! dołączono świetną instrukcję i doskonały samouczek. STARS! to gra rewelacyjna, tyle tylko, że nie dla każdego. Nie nacieszymy się tutaj grafiką, a na dodatek będziemy musieli ciężko myśleć. Co kto lubi...





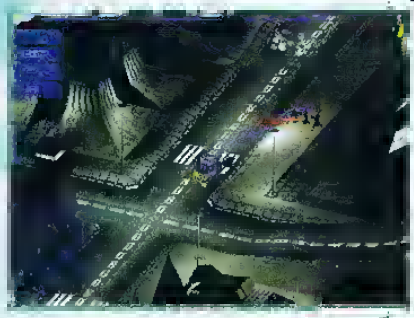


VON RADKOVITSH

GENERALNIE O WOJNIE

Gry są ciężkie do przejścia, a my mamy malo czasu. Rodzice krzyczą nad glową, żeby zabrać się do lekcji, w szkole glupia baba od matmy postawila nam pałę

z klasówki — skomplikowane jest życie gracza. U nas znajdziecie to co najlepsze, czyli najnowsze kody i cheaty do gier, w których nie chce wam się przechodzić po kolei wszystkich etapów, macie kłopoty z przeciwnikiem, czy brakuje kasy. Oto Help! , czyli pomocna dłoń



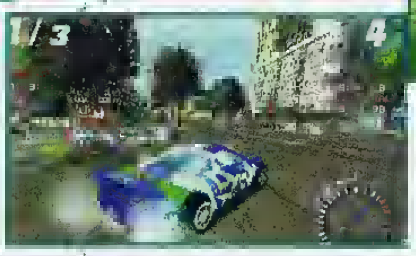
wujka von Radkovitscha. Czytajcie i zwyciężajcie! !

SYNDICATE WARS

Jest jedna taka misja, w której możesz zdobyć kupę kasy i zarazem przyspieszyć swój rozwój naukowy. Sprawa jest prosta: w trzeciej misji wybierz jako cel ataku miasto Vancouver. Tam poszukaj zadymy między punkami, glinami i agentami Kościoła Nowej Epoki, będzie to gdzieś na wschodzie mapy. Cała strzelanina ma miejsce przed wielkim bankiem. Ktoś podłoży bombę i cały budynek wyleci w powietrze. Część z walczących na wzajem się wystrzela i zapanuje chwilowy spokój. Na polu bitwy zostanie za to kilka walizek z pieniędzmi. Na radarze będą one oznaczone jako żółte kropki. Powinny tam znajdować się trzy aktówki z zawartością 600 tysięcy dolców każda. Niebanalny lup. Po całej zadymie w pobliżu będzie się szwendać jeszcze kilku naukowców. Pozbądź się chroniących ich glin i za pomocą persuadertronu przekonaj naukowców do swoich poglądów. Nie kończ jeszcze gry, ale zrób pauzę i naciśnij Quit. Forsę i naukowców zachowasz, a misję możesz powtórzyć. Zabawiasz się w to samo tyle razy, na ile masz ochotę. Kasy nigdy przeciez za wiele.

SCREAMER 2

SCREAMER to rewelacyjne wyścigi, niestety jak to zwykle bywa, najlepsze tory są dostępne dopiero po zwycięstwie na poprzednich. Nie zawsze jest to takie proste, a i czasem się nam zwykle nie chce. Podobnie jest ze specjalnymi samochodami. By zasiąść za kierownicą takiego cuda trzeba

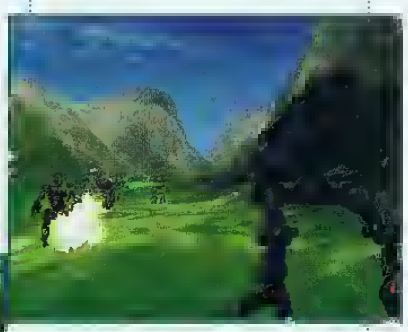


uzyskać najlepszy czas, wygrać kilka wyścigów pod rząd itp. Po co tyle zachodu? Oto kilka użytecznych i prostych kodów, które pomogą w wyżej wymienionych kłopotach. Należy je wpisać w momencie, gdy na ekranie wyświetlane jest menu. Chociaż nie ma żadnego potwierdzenia, na pewno zadziałają.

Mrtrk .	mamy dostęp do wszystkich siedmiu torów razem z dodatkowym
tacar	Bonus Car One
tbcar	Bonus Car Two
tocar	Bonus Car Three
tdcar	Bonus Car Four
chrnpa	dostęp do wszystkich pięciu rodzajów mistrzostw

MECHWARRIOR 2

Walka to ciężka rzecz. Zwłaszcza, gdy jesteś sam na przeciw



czterem uzbrojonym po zęby robotom wroga. Twoja maszyna ledwo zipie, pola ochronne już prawie nie istnieją, a amunicja jest na wykończeniu. Jedno bezpośrednie trafienie i jesteś historią. Wtedy jak nic przydają się tajne kody. Należy je wpisywać trzymając CTRL+ALT+SHIFT cały czas.

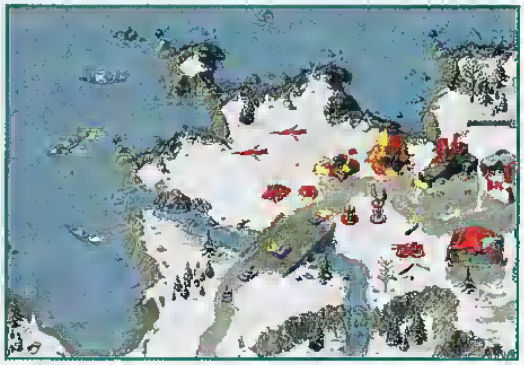
blorb	nieśmiertelność
flygirl	dostajesz dopalacze do skakania
tinkerbell	za darmo kamera
cia	nieskończona amunicja
coldmiser	nie ma namierzania na ciepło
enolagay	za darmo bomba atomowa
gankem	niszczy namierzonego przeciwnika
hangaround	nie ma limitu czasu
idkfa	wszystko na full, nieśmiertelność, brak namierzania cieplnego, bomba atomowa. .

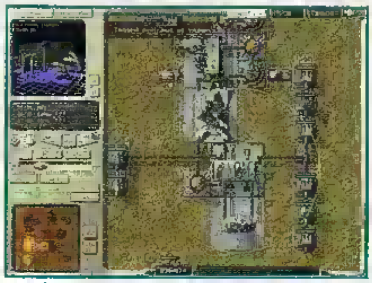
COMMAND & CONQUER

Jak zdobyć kasę, która zawsze jest tu potrzebna i nigdy nie ma jej dosyć? Jest taki jeden sposób. Przełącz szybkość gry na najwolniejszą i naciśnij znaczek „$" jakbyś chcial cos sprzedać. Teraz spróbuj opylić Obelisk, SAM, Guard Tower lub Turret i w czasie, gdy budowla znika, naciśnij prawy przycisk myszki(to wyłączy opcję sprzedawania) i zaznacz sprzedawaną budowlę, naciśnij „s" i zauważysz, że budowla jeszcze stoi, a żołnierze juz z niej wyszli. Aby wykonać ten numer trzeba być naprawdę szybkim. Teraz postaw kilka worków z piaskiem i przyprowadź żołnierzy w ich pobliże. Podobnie, jakbyś sprzedawal worki, przesuń znaczek „$" jak najbardziej w stronę żołnierzy. O dziwo, to ich spieniężysz, a nie worki z piaskiem. Za każdego wpadnie 50 kredytów. Możesz powtórzyć tę operację ile razy chcesz i kasy masz jak lodu.

RED ALERT

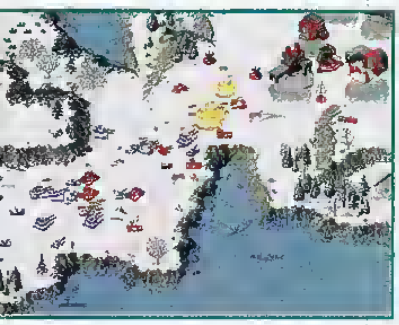
Plik redalert. mix, który znajdziesz w głównym katalogu gry zawiera w sobie plik tekstowy rules. ini. Tam wpisane są wszystkie





parametry gry, poczynając od ceny budowli i jednostek, na czasie ładowania bomby atomowej kończąc. Aby sobie wszystko pozmieniać, załaduj redalert. mix do Wordpada (Win95) i wytnij kawałek od linii „rules. ini" do linii „Rate=.1". Zapamiętany tekst wpastuj do nowego dokumentu i nagraj go jako „rules. ini". Pamiętaj, aby poprzednio edytowany plik redalert. mix pozostał taki sam jak poprzednio, czyli nie zachowuj w nim zmian jakie dokonałeś. Teraz pobaw się nowym rules. ini i po skończeniu edycji umieść go w głównym katalogu gry.

Transporty wodne przeciwnika to czasami ostatni gwóźdź do naszej trumny. Aby zapewnić sobie spokój weź kilka czołgów i obstaw pobliską plażę tuż przy linii wody. Transport nie będzie mógł wylądować, a ty go swobodnie ostrzelasz pozbywając się kłopotów.



Aby znaleźć poukrywane łodzie podwodne wroga, zaznacz swoją kanonierkę lub niszczyciel i kursorem w opcji „move" przeczesz mapę na swoim radarze. Jeżeli kursor zmieni się w czerwony znak ataku, gdzieś w tym miejscu jest łódź podwodna.

Mimo że pancerniki nie mają ochrony przed łodziami podwodnymi, możesz spróbować je zestrzelić. Trzymając „ALT" ostrzeliwuj cały czas miejsce wynurzania łodzi. Jedno celne trafienie i żegnajcie sowieci.

PRIVATEER 2

Kasa to w wielu grach coś, bez czego jesteśmy ciency jak małe misie. W Privateerze jej brak jest szczególnie męczący, więc dlaczego nie pogrzebać sobie w Save'ach

i zrobić kasy ile dusza zapragnie. Proponuję zacząć grę i zaraz na początki nagrać ją na pierwszej pozycji. Potem wychodzimy do DOS'a i diskeditem ładujemy plik game00. iff. Tam offset 60, 61 i 62 zawierają dane o kasie. należy wpisać tam odpowiednio „FF FF FF" i jesteśmy najbogatsi w galaktyce. Teraz można kupić najnowszy statek, uzbroić go po zęby (kupcie trzy bomby „nuke", są po prostu odlotowe) i w drogę.

M. A. X.

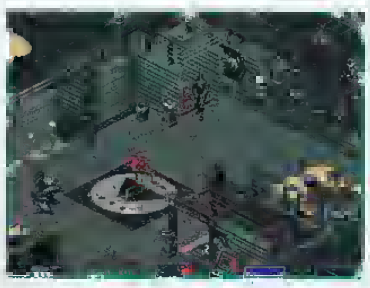
W MAXie jest kilka rzeczy, które na prawdę potrafią człowieka wkurzyć. Za mało amunicji, nie wiadomo, gdzie w ziemi zako-

pane są złoża minerałów, jednostki padają jak muchy, bo nie są wystarczająco wyszkolone. Jak zwykle wujek von Radkovitsch pomoże wam wyjść z kłopotów i ocalić przed spaleniem, tudzież wycięciem w pień. Kilka BARDZO TAJNYCH kodów na pewno się przyda:

MAXAMMO koniec kłopotów z brakiem amunicji
MAXSURVEY odkrywa wszystkie miejsca, gdzie są pokłady minerałów
MAXSPY widzimy teraz wszystkie wrogie jednostki
MAXSUPER wybrana jednostka może być upgradeowana do 30 levelu
MAXSTORAGE jednostki przewożące surowce mają teraz pełny ładunek

CRUSADER: NO REGRET

Twardziele wszystkich krajów łączcie się i czytajcie me kody, bo dzięki nim rozwalicie wszystkie kreatury i zostaniecie bohaterami.

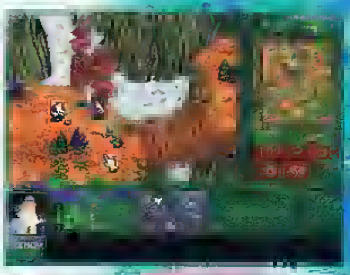


LOSECANNON16 umożliwia w ogóle używanie cheatów
CTRL-F10 nieśmiertelność
F10 wszystkie bronie, max energii, wszystkie rzeczy

Można też pokombinować przy uruchamianiu gry (w command line) dodając parametry do pliku uruchamiającym grę.
-WARP X (X — NUMER POZIOMU) od razu startujemy na poziomie X
-SKILL X można zmienić poziom trudności levelu X

BLOOD&MAGIC

Wszędzie latają gargoyle, smoki, w każdej chwili można natknąć się na jakąś bestię, która zabijając nas zyska tylko kawałek mózgu na maczudze. Jak prze-



trwać w takim świecie? Proste, zerknąć do porad wujka von Radkovitscha.

Trzymając CTRL wpisz kody:

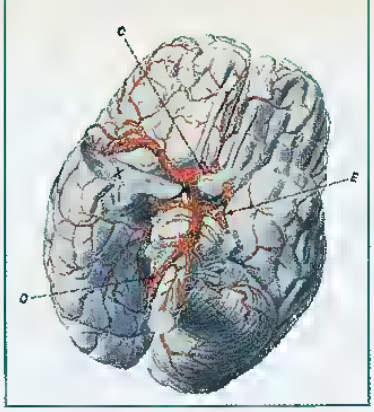
FOG? WHAT FOG? widać teraz całą mapę
BOOST full mana
ELMINSTER wynalezione wszystkie rzeczy

Kolejne kody stworzą dla ciebie potwory:

ACOLYTE	Basal Golem
FATHER	Cleric
WOLVERINE	Druid
GREMLIN	Enchanter
FATAL ATTRACTION	Fury
FLYING MONKIES	Gargoyle
RAISE DEAD	Ghoul
ALASKA	Gnome
JARETH	Goblin
MERV	Griffin
BODY GUARD	Guardian
MOTHER IN LAW	Harpy
MICROSOUISH	Juggernaut
SEDUCTION	Nymph
LANCELOT	Paladin
YOGI	Ranger
CONCRETE	Stone Golem
NEEDS FOOD BADLY	Warrior
MERLIN	Wizard
SHADOW	Wraith
SMOG	Wyrm
DEAD FLESH	Zombie

DR PC

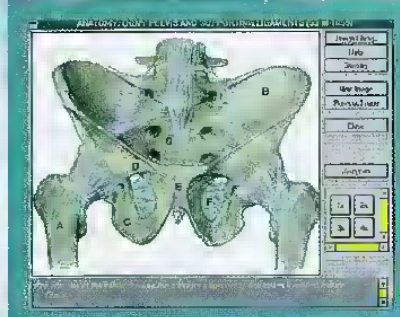
LEKARZ DOMOWY



JEŚLI ZNASZ CHOCIAŻ TROCHĘ JĘZYK ANGIELSKI I INTERESUJESZ SIĘ MEDYCYNĄ, MOŻESZ ZROBIĆ Z TEGO UŻYTEK SIEDZĄC W DOMU PRZED KOMPUTEREM. FIRMA DR SCHUELER'S HEALTH INFORMATICS OPUBLIKOWAŁA PROGRAM, NA KTÓRY WSZYSTKIE ŻĄDNE WIEDZY MEDYCZNEJ OSOBY OD DAWNA CZEKAŁY.

M.M.

DR SCHUELER'S HOME MEDICAL ADVISOR PRO 5.0 to program napisany przy pomocy najlepszych amerykańskich anestezjologów, chirurgów, pediatrów, ortopedów i laryngologów oraz samego doktora Stephen'a J. Schueler'a, który pracuje obecnie (jako konsultant do spraw higieny i zdrowia) dla rządu Stanów Zjednoczonych. Dzięki zawartości trzech magicznych krążków CD możesz mieć lekarza „domowego" przed sobą o każdej porze dnia i nocy. Dr Schueler zabierze każdego we wspaniały świat medycyny, w którym na użytkowników czeka wiele fascynujących przygód.



Uruchomiwszy program, wpisujesz tylko objawy swojej choroby, a komputerowy lekarz nie dość, że wypytuje Cię o jej przebieg, sytuację i otoczenie w jakim się znajdowałeś zanim zacząłeś się źle czuć, to jeszcze przedstawi możliwe diagnozy oraz leki, jakimi możesz łagodzić swoje dolegliwości.

Jak się bawić?

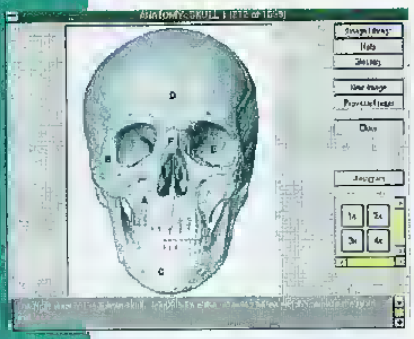
Program składa się z pięciu podjednostek: okna głównego, części diagnostycznej, biblioteki filmów, biblioteki leków oraz atlasu anatomicznego, zawierającego ponad dwa tysiące zdjęć. Pierwsze, co widzimy po uruchomieniu Dr Schueler'a, to okno główne, w którym mamy możliwość załadowania do pamięci komputera symptomów choroby, dotyczących określonych regionów ciała. Regiony uwidocznione są na modelu (kobiety lub mężczyzny) znajdującym się z boku ekranu, a wyróżnia się: okolice głowy i szyi, okolice klatki piersiowej i kończyn górnych, okolice miednicy, kończyny dolne oraz regiony stóp. Z menu głównego mamy możliwość przeniesienia się do ekranu diagnostycznego, biblioteki leków, biblioteki filmów i atlasu anatomicznego.

Następny proszę...

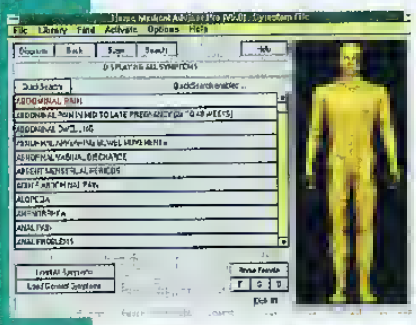
Ekran diagnostyczny podzielony jest na trzy zasadnicze części: spis objawów choroby, okno wyboru płci oraz okno wyników badania, zawierające opis diagnozy i możliwe do zastosowania leki.

Objawy choroby podzielone zostały na kilka kategorii, jak na przykład objawy główne, wśród których można wyróżnić nieregularny puls, bóle głowy, utrata apetytu, niskie ciśnienie krwi itp., objawy psychologiczne, neurologiczne, a także wygląd skóry, paznokci i oczu. Z tych pozycji możemy wybrać takie, które odpowiadają symptomom naszej choroby. Na postawioną diagnozę wpływa suma wybranych objawów

oraz wywiad z komputerowym lekarzem. To nie jest dowcip — lekarz podczas konwersacji naprawdę pokazuje się na ekranie i kiedy dowie się, co dolega pacjentowi, potrafi go nawet pocieszyć.

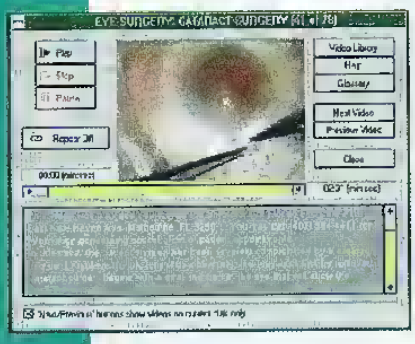


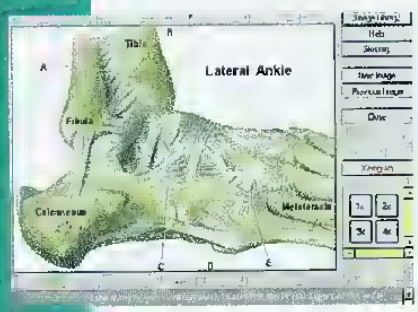
Inne okno przedstawia wyniki badania, postawioną diagnozę, a także daje możliwość doboru leków do określonego schorzenia. W tej części programu istnieje również możliwość wydrukowania postawionej przez komputer diagnozy, którą możemy skonsultować z prawdziwym lekarzem. Okno wyników pozwala nam sprawdzić zalecane leki, zobaczyć jak one działają, jak powinno się je stosować oraz jakie mogą wystąpić efekty uboczne przy ich zażywaniu.



Jak pomagać?

[ES1]Dr Schueler daje możliwość szybkiego dostępu do setek przykładów udzielania pierwszej pomocy w nagłych wypadkach oraz uczy, jak należy takiej pomocy bezpiecznie udzielać. Za pomocą filmów przedstawiono sposób wykonywania działań mających na celu uśmierzenie bólu poszkodowanym. Liczne filmy demonstracyjne ukazują kolejność postępowania przy złamaniach nogi, ręki, zwichnięciu nadgarstka lub stopy, krwawieniu tętniczym i żylnym itp. Program uczy i pomaga zrozumieć, jak — i po co — robi się określone testy medyczne. Tłumaczy, co to jest i do czego służy promieniowanie rentgenowskie, tomograf, rezonans magnetyczny; co to jest arteriografia.





Leki, filmy, zdjęcia...

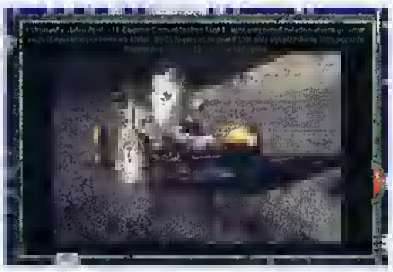
Dzięki obszernej bibliotece leków, zawierającej ponad osiem tysięcy pozycji, można poznać budowę i wygląd lekarstwa, zasadę jego działania i przyjmowania, a także dowiedzieć się, jakie wywołuje ono efekty uboczne. Przy każdym leku znajduje się jego zdjęcie, a czasami również film, ukazujący jego sposób działania.

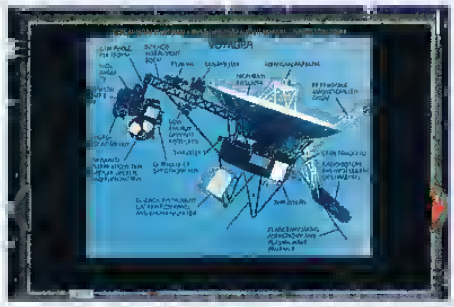
Ponad dwie godziny filmu pozwalają zapoznać się z tajemnicami najbardziej skomplikowanych operacji chirurgicznych oraz z budową i przeznaczeniem najnowocześniejszego sprzętu medycznego. Z ciekawszych zabiegów pokazane są tu operacje wszczepienia sztucznej zastawki serca, operacje oka takie, jak usuwanie katarakty, operacje neurologiczne. Co bardziej zainteresowani mogą zobaczyć pracę żywego serca i dowiedzieć się wielu interesujących rzeczy dotyczących jego działania. Do każdego filmu jest przedstawiony obszerny opis (czytany przez komputer), w którym omawiana jest wyświetlana na ekranie monitora operacja, jej cel i szansa sukcesu. Jeżeli tekst przedstawiony przez komputer wydaje się komuś niewystarczający, istnieje możliwość poszerzenia wiedzy: pod koniec każdego opisu znajduje się numer telefonu do odpowiedniego instytutu amerykańskiego, zajmującego się problemami dotyczącymi pokazanych operacji.

Fenomen budowy ciała ludzkiego ukazują liczne zdjęcia zebrane z najlepszych atlasów anatomicznych. Dzięki nim można się dowiedzieć niemalże wszystkiego, co tyczy budowy ludzkiego ciała. Zdjęcia mózgu pokazują jego złożoność, miejsce położenia, drogi kontaktu z resztą ciała, a także jego wielką rolę w życiu człowieka. Przekroje głowy przedstawiają jej kości, mięśnie, żyły i tętnice. Wśród zdjęć znajdują się także liczne obrazy tomograficzne i obrazy rezonansu magnetycznego. Sam komputer pomaga nam zinterpretować to, co widzimy, a jego głos czyta obszerne opisy, dotyczące oglądanego aktualnie zdjęcia. W opisie zdjęć znajdować się także mogą odnośniki do określonych filmów, które pomogą nam zrozumieć omawiany problem.

Summa summarum...

Program, nie dość że pouczający, bogaty w wiedzę, uczący szacunku dla zawodu lekarza i ukazujący jego trudy, posiada jeszcze jedną ważną zaletę: możliwość comiesięcznego uzupełniania wiadomości poprzez łącze internetowe. Cena programu nie jest wysoka, waha się w okolicy 50 dolarów amerykańskich. DR SCHUELER'S HOME MEDICAL ADVISOR PRO 5.0 powstał przy współpracy prawdziwych lekarzy. Trzeba pamiętać jednak, że to tylko komputerowy program, a nie prawdziwy medyk, więc nie próbujcie na siłę leczyć siebie, a tym bardziej swoich znajomych. Owszem, DR SCHUELER może służyć pomocą wielu prawdziwym lekarzom, posiadającym rzetelną wiedzę medyczną, a nam na razie powinien dostarczać ciekawej zabawy i uczyć skomplikowanej dziedziny, jaką jest medycyna. MEDICAL ADVISOR potrafi nawet przepisać receptę, jednakże, jak dotąd, sam nie wykonał żadnej operacji chirurgicznej.





„Kosmiczny" produkt, czyli multimedialna „Encyklopedia Kosmosu" - koprodukcja Andromeda Interactive i Optimus Nexus - dopala się, szczególnie w środowisku Windows 95, prosto i niemal automatycznie z szybkością rakiety, a sama obsługa programu nie sprawia żadnych problemów. Bez większego więc przygotowania możemy zacząć długą i fascynującą podróż do gwiazd.

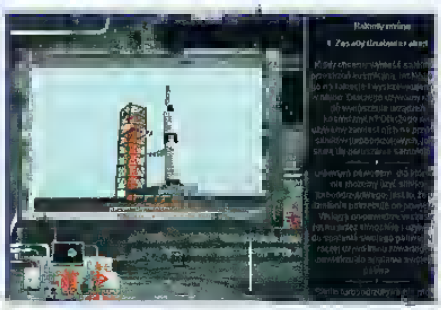
KOSMOS NA KRĄŻKU

IWONA JAŚLAN

Po uruchomieniu programu znajdziemy się w kokpicie pojazdu kosmicznego. Jego tablice rozdzielcze przedstawiają tematy, z którymi możemy się w tej podróży zapoznać. Jak na porządną encyklopedię multimedialną przystało, poznanie ułatwiają przypisane do haseł teksty z narracją, zdjęcia, filmy i wykresy.

Jeśli komuś zagadnienia kosmosu, astronomii czy techniki wydają się zupełnie obce, niech zacznie od „Kosmicznego ABC". W tej części znajdzie - i zrozumie - bardzo wiele informacji na temat naszego „niebieskiego globu". Polecam „ABC" Kosmitom z odległych planet, którzy chcieliby czegoś dowiedzieć się o Ziemi, malutkiej planecie w Układzie Słonecznym. Bardzo dużo miejsca poświęcono również zjawiskom fizycznym, szczególnie tym, których odkrycie, udowodnienie i wytłumaczenie przybliżyło Ziemianom spełnienie marzeń o odwiedzeniu Księżyca (np. problem grawitacji - świetnie wyjaśniony, poparty sekwencją wideo).

Użytkownik zainteresowany fizyką i techniką znajdzie sporo wiadomości na temat różnych rodzajów pojazdów kosmicznych, ich budowy, zasady działania silników rakietowych - a wszystko to poparte dokumentalnymi zdjęciami (bardzo bogaty zestaw), bogatą grafiką oraz filmami wideo.



Ci, których fascynuje astronomia, będą mogli pobuszować po Układzie Słonecznym i całym Wszechświecie w rozdziale „Z bliska i z daleka". Poznają w nim wszystkie parametry planet, niektórych gwiazd i księżyców oraz będą mogli obejrzeć sobie ich zdjęcia. Fotografie są interesujące i bardzo dobrej jakości. Przepięknie prezentuje się np. Wenus i Mars. Aż szkoda, że tylko w ten sposób możemy je dzisiaj odwiedzać. Ale za parędziesiąt lat.....

W encyklopedii nie zabrakło miejsca dla historii podboju kosmosu - wszystko poukładane jest chronologicznie od 1957 do 1992 roku - oraz wiadomości na temat światowych programów kosmicznych. W „Bibliotece" znajdziemy również kilka słów na temat historii ludzkich pragnień poznania Wszechświata.

Jak każda encyklopedia, tak i ta posiada dużą ilość haseł w „Słowniku", wszystkie jasno i obszernie wyjaśnione. Wyspecyfikowane bazy danych podadzą nam informacje na temat mocarstw kosmicznych, stacji kosmicznych, astronautów (zastanawiam się, dlaczego jedna z części bazy nosi tytuł „Astronauci i Kosmonauci", skoro wyjaśnienie w słowniku podaje te dwa wyrazy jako synonimy). Nie zapomniano o Mirosławie Hermaszewskim. Nie tylko ma swoje hasło w słowniku, ale jest również narratorem wielu tekstów na tym krążku. Kilka słów poświęcono także zwierzętom-astronautom: Łajce i małpce Ham. Niestety, nie znalazłam zdjęcia Łajki, a tylko zdjęcie sputnika, w którym wysłano ją w kosmos.

W poszukiwaniu szczególnie interesujących nas danych pomoże dobrze rozbudowany mechanizm selekcji informacji. Po wpisaniu poszukiwanego hasła lub nawet „zapytania" program pokazuje nam grupy tematyczne, w których zapoznamy się z danym pojęciem czy zdjęciem (np. łazika na Księżycu).

Warto zwracać uwagę na ikonki w programie, bo często po ich naciśnięciu będziemy mogli wysłuchać narracji do tekstu, a statyczne zdjęcie po najechaniu na nie i kliknięciu (po ukazaniu się „łapki") przemieni się w ciekawy film wideo.

Właściwie tylko jedna rzecz trochę przeszkadza podczas korzystania z encyklopedii: jeśli wejdziemy w którąś z grup tematycznych i otworzymy w niej kilka zdjęć, to chcąc do niej powrócić przy użyciu przycisku „cofnij" - będziemy musieli przejść przez całą serię otwartych zdjęć. Szybciej jest wrócić do menu i wybrać znowu daną grupę tematyczną. Nie psuje to jednak wielkiej przyjemności podróżowania w kosmosie stworzonym przez multimedialną encyklopedię. Każdy, kto zazdrościł kosmonautom albo chce przeżyć „kosmiczne wakacje", może sięgnąć po krążek, na którym ukryty jest prawie cały wszechświat.

EYEWITNESS ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE

TOMASZ GROCHOWSKI

CHCESZ DOWIEDZIEĆ SIĘ, CZY PLUSKWIAKI ROZMNAŻAJĄ SIĘ PŁCIOWO CZY BEZPŁCIOWO? A JAKI JEST ZWIĄZEK TEORII CHAOSU Z WIELKĄ, CZERWONĄ PLAMĄ NA JOWISZU? ZAMIAST PRACOWICIE WERTOWAĆ PODRĘCZNIKI LEPIEJ WŁĄCZ KOMPUTER.

Wszyscy wielcy producenci multimedialnych CD-ROM-ów poczytują sobie za punkt honoru stworzenie epokowych dzieł. Najczęściej dzieła te - to odpowiedniki opasłych tomów stojących na bibliotecznych półkach: encyklopedii „o wszystkim" Nie brak i mniej obszernych (a przez to nawet ciekawszych), tematycznych leksykonów. W redakcyjnej bibliotece CD-ROM-ów pojawił się niedawno krążek wyprodukowany przez wydawnictwo Dorling Kindersley, a noszący długi tytuł „EYEWITNESS ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE 2.0. Encyklopedia Nauki na krążku przypomina papierowe ilustrowane słowniki tematyczne.

Matematyka, fizyka, chemia i biologia (tu nazwana „life science") - tak można w skrócie podsumować nowy krążek CD. Multimedialną oprawę wiedzy tworzą setki ilustrowanych plansz, teksty czytane przez narratora (można je wyłączyć!), animacje i 55 filmików wideo. Nie mamy klasycznego menu - i dobrze. Przez to obsługa jest prostsza i szybciej przeskakujemy z tematu do tematu. Plansza „Nawigatora", na której wyświetlane są wszystkie tematy encyklopedii, katalog alfabetyczny wybitnych postaci świata nauki, projektor do szybkiego wyboru sekwencji wideo, testy sprawdzające wiedzę, bezpłatny dostęp do internetowego magazynu Science Online... Uff! To już chyba wszystko - jeśli można w absolutnym skrócie przedstawić ponad 600 MB zawartości CD-ROM-u.

gry, programy multimedialne, akcesoria

CD PROJEKT

sklepy firmowe

Bydgoszcz ul. Jagiellańska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

nie kupuj byle gdzie

COMMAND & CONQUER

DO NIEDAWNA RZADKO MOŻNA BYŁO POGRAĆ W SIECI. TERAZ SYTUACJA IDZIE KU LEPSZEMU. CORAZ WIĘCEJ OSÓB MA DOSTĘP DO SIECI LOKALNEJ W BIURZE U TATY, NIEKTÓRZY UCIEKAJĄ SIĘ DO GRANIA PRZEZ KABEL, POJAWIŁY SIĘ PIERWSZE PRODUKCJE UMOŻLIWIAJĄCE ZABAWĘ ZA POŚREDNICTWEM INTERNETU. POSTARAMY SIĘ JAK NAJCZĘŚCIEJ PISAĆ O GRACH SPRAWDZAJĄCYCH SIĘ W SIECI.

VON RADKOWITSCH

MICZ

COMMAND & CONQUER nie jest młodzieniaszkiem. Na jego temat wypisano już tony tekstu, mało się jednak mówi o jego zaletach sieciowych. Tymczasem okazuje się, że jest to jeden z najlepszych, jakie kiedykolwiek wymyślono, produktów do grania w sieci. Bije na głowę RED ALERT i WARCRAFT. Oto kilkanaście rad ludzi, który spędzili nad tym komputerowym upiorem bez przesady kilkaset godzin i widzieli niejedno. Siedzenie do północy w osobnych pokojach, komunikowanie się przez telefon, przynoszona przez półprzytomnego roznosiciela pizza, piekielny ból głowy po pięciu z rzędu godzinach gry - takie są uroki sieciowego C&C. Oto dwudziestka złotych rad.

1. Construction Yard najlepiej rozwijać w rogu mapy lub przynajmniej w jej krańcu.

2. Od razu rozpuść dwie zaznaczone (CTRL+wybrany klawisz skrótu) jednostki w przeciwne krańce mapy, by zbadały teren. ALT+wybrany klawisz skrótu centruje ekran na zaznaczonej jednostce. ALT+H centruje na bazie.

3. Proponowana kolejność budowania: elektrownia, dwie rafinerie, fabryka ciężka, elektrownia zaawansowana (w międzyczasie zbudować trzecią żniwiarkę i uruchomić produkcję motorków lub czołgów), baraki, radar. Dopiero potem coś do obrony.

4. Grając NOD najlepiej mieć motorki. Jeśli zbudujesz tego przynajmniej z 10, masz czym straszyć przeciwnika. Są niesamowicie skuteczne w osaczaniu żniwiarek przeciwnika.

5. Dobrą bronią przeciwko motorkom jest piechota, zwłaszcza chemicy.

6. Jak chcesz odciąć przeciwnika od kasy, zniszcz jego żniwiarki. I tak nie powinien cię zaatakować, bo musi budować nowe żniwiarki.

7. NOD ma do dyspozycji masakrujące Obeliski. Sposoby ich zdejmowania są cztery: nalot helikopterów (wystarczą 3), ostrzał dalekosiężnymi SSN Launchers (NOD) lub jedna salwa z Ion Cannon (GDI). Oczywiście, w rachubę wchodzi atak konwencjonalny, najlepiej z użyciem piechoty. Właściciel Obelisku może kliknąwszyna nim wskazywać cel laserowi.

8. GDI ma bardzo silne czolgi. Te zwykłe i tak są lepsze od odpowiedników w NOD. 15 czołgów i możesz spokojnie atakować bazę wroga.

9. W statycznych, długich scenariuszach warto zbudować NOD Temple, dzięki czemu zyskuje się bombę atomową. Nie jest ona tak mocna jak w grze z komputerem. Najlepiej niszczyć nią stojące w większej grupie jednostki przeciwnika (zwłaszcza motorki NOD).

10. Transporty wypchane inżynierami rządzą! To najfajniejszy motyw w całej tej grze. Do transportera ładuj dwójkę inżynierów i ruszaj na wroga bazę. Dobrze jest puścić drugi „fejkowy" transport, który raz, że jest pusty, a dwa - jedzie na przodzie, by skupić uwagę przeciwnika. Przed rozładowywaniem transportu poczekaj, aż wystrzelą wrogie SSN Launchers, i zaraz potem wypuszczaj inżynierów na światło dzienne. Najpierw Construction, potem fabryka ciężkich broni...

11. Najlepszą obroną przeciwko transportom z inżynierami jest czołg ogniowy i piechota z miotaczami (NOD). Jak ich odpowiednio rozstawisz, nic się nie przedrze. Musisz jednak uważać, aby transporter nie stratował twoich ludzi.

12. U GDI najskuteczniejszym lekarstwem na inżynierów są wieże strażnicze i rakietowe. Kilka postaw przy Construction Yard i masz kłopot z głowy.

13. Transport z powietrza to trudniejsza sprawa. Chinook jest bardzo słaby. Czasem lepiej nie łakomić się od razu na przejęcie Construction, lecz zająć coś na obrzeżach bazy. Na przykład rafinerię, w trakcie gdy wyladowuje się w niej żniwiarka.

14. Jednym z największych numerów, jakie można wyciąć, jest zbudowanie sobie (przed wypuszczeniem transportu) Obelisku lub Guard Tower (sprawdzić, czy jest odpowiedni zapas energii!). Po zajęciu wrogiej struktury stawiasz obok niej ów obelisk i kierujesz laser na inne budowle.

15. Dobrze jest atakować grupę jednostek przeciwnika, gdy przeprawiają się one przez most.

16. Klasycznym chwytem jest błyskawiczna rozbudowa bazy poprzez stawianie ciągu silosów (tanie, duże i szybkie). Wszystko po to, by tuż obok strategicznego pola Tiberium ustawić własną rafinerię. Obok niej stawiasz Obelisk oraz Sam Site i możesz czuć się na tej placówce w miarę bezpiecznie.

17. Kolejnym sposobem na zdjęcie Construction Yard jest użycie śmigłowców. GDI ma lepsze, ale i NOD, jak puści minimum 6, to załatwia Construction Yard jednym nalotem.

18. Jeśli grając GDI znajdziesz skrzynkę z nalotem , nie wykorzystuj go, tylko zbuduj Advanced Comm Center i zaczekaj na działo jonowe. Nalotem osłab Construction Yard, a jak potrzeba - popraw działem jonowym.

19. Grając w dwóch zespołach można parami zjednoczyć siły (kliknięcie na obcej jednostce+A). W grze zespołowej można sobie pomagać, gdy jednemu z partnerów przeciwnik zajmie Construction Yard. Wysyłasz inżyniera do partnera, na moment zywasz sojusz (znów klik+A), zajmujesz Construction Yard, ponownie tworzysz sojusz. Po zbudowaniu czego trzeba, w analogiczny sposób oddajesz koledze jego własność.

20. Przeciwko helikopterom najlepsi są faceci z wyrzutniami rakiet oraz oczywiście motorki NOD. Czasem warto eskortować nimi żniwiarki.

PS. A gdyby tak kiedyś zorganizować wielki ogólnopolski turniej COMMAND & CONQUER?

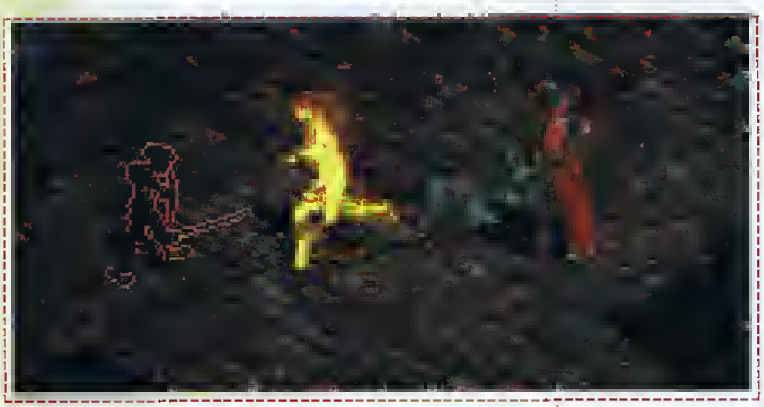
GREGORIOUS

Diablo

pierwsza krew

WITAM SERDECZNIE NIEDOSZŁYCH POGROMCÓW ODWIECZNEGO ZŁA, KRYJĄCEGO SIĘ W PRZEPASTNYCH POOZIEMIACH KLASZTORU W TRISTRAM. RZUCAM WAM TU GARŚĆ RAD I PORAD, MOGĄCYCH PRZEDŁUŻYĆ ISTNIENIE WASZYCH MIĘKKICH CIAŁEK.

W samym mieście nie spotka Cię nic gorszego, niż kiepska transakcja z kowalem lub wiedźmą. U kowala kupujesz rzeczy magiczne. Jeżeli Cię nie stać na nie, to zdobędziesz je na tych stworach, które nie zdołają cię zabić. Ale to już w podziemiach... Na razie różne wookie i miecze nie zdradzające magicznych właściwości będą waszą podstawową bronią, dość tanią, ale skuteczną. Jeśli się psują, naprawiaj u kowala, nawet za wielkie sumy, gdyż własnoręczne reperacje stopniowo niszczą przedmiot. U wiedźmy możesz czasem tralić na magiczne różdżki (bardzo dobre i drogie) oraz różne inne pożyteczne rzeczy. Podstawową sprawą jest inwestowanie w czary poprzez kupowanie książek. Im więcej książek przeczytasz o danym zaklęciu, tym będzie ono mocniejsze. A zapewniam Cię, że na niższych poziomach lochów lub większym poziomie trudności bez czarów ani rusz.



Za miastem, pod drzewem, siedzi ranny konspirator, który także oferuje przedmioty do sprzedaży. Są to przeważnie przedmioty spoza asortymentu kowala, z rzadka użyteczne, za to zawsze potwornie drogie. Polecam to źródło bardzo bogatym i zdesperowanym graczom. Ja już tam nie chodzę, bo szkoda czasu.

Na początku do wyboru masz opcje gry - dla jednego gracza albo wielu (max. 4). Poza oczywistymi różnicami występują też inne, nie tak wyraźne. W opcji dla wielu graczy możesz grać w systemie battle.net, który oferuje możliwość walki lub współdziałania z graczami z całego świata poprzez Internet. Jest to ciekawe doświadczenie, gdy nagle Twojego twardziela zabije krucha łuczniczka jednym czarem, którego dotąd na oczy nie widziałeś. Nie zdarza się to zawsze, ale dość często, jak wynika z listy poszukiwanych za większe lub mniejsze przewinienia „przestępców" (Bounty Hunter's List). Ponadto w wersji multiplayer możesz też grać sam (wybierz direct cable connection / create game), a jest to ciekawsze - na poziomach napotkać można więcej potworów i rzeczy do znalezienia, czyli więcej pieniędzy, co oznacza też szybszy rozwój postaci. Jednakże nie ma tu tylu misji do wykonania, co przy grze w pojedynkę. Możesz zaczynać „od nowa" wiele razy, choćby po to, by sprawdzić, jakie nowe rzeczy ma kowal.

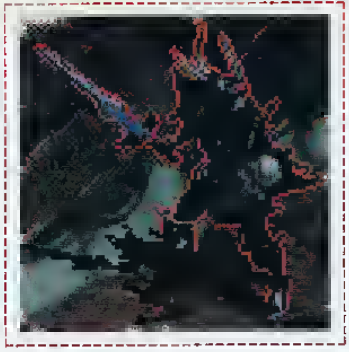
Wejście główne prowadzi na poziom pierwszy (Dungeon). Wejście leżące na północy za osadą prowadzi do katakumb (Catacombs), na poziom piąty; za rzeką na zachodzie jest zejście do jaskini (Cave) i jest to poziom dziewiąty, natomiast tuż za domem Healera znajduje się rozpadlina wprost do piekła (Hell), czyli na poziom trzynasty. Cel gry, Diablo, siedzi na poziomie szesnastym, więc jest to już (teoretycznie) blisko.

Hip, hip, hurra, jesteś w środku i zapewne boisz się, a to głównie dzięki muzyce Matta Uelmana i doskonałej grafice wnętrz. Jeżeli boisz się za bardzo, to za Tobą są schody prowadzące na świeże powietrze. Jeszcze tylko bohater wygłosi krótką sentencję na temat klimatu otoczenia - i w drogę. Jako że każda gra generowana jest losowo, nie ma sensu opisywanie ułożenia sal i korytarzy. Istnieje jednak kilka regul pozwalających dłużej cieszyć się zdrowiem i grać jedną postacią.

Żelazna zasada - NIGDY nie wchodź od razu na środek komnaty, której wcześniej nie zbadałeś. Może się nagle okazać, że pod ścianami stoją łucznicy i robią z Ciebie sito. Przy opcji multiplayer /Nightmare często możesz mieć do czynienia nawet z 30 łucznikami. Wielkie sale eksploruj idąc wzdłuż ścian i uważając, by nie dać się zaskoczyć w rogu. Wyjątkiem od tej reguły jest użycie czaru „nova" - wtedy stań na środku i fire-and-forget.

Zawsze, kiedy tylko się da, walcz w drzwiach. Potwory wychodzą wtedy pojedynczo i wybicie nawet trzydziestki nie stanowi większego problemu. Uwaga na kozły i wszystko co lata - mogą Cię wyminąć, bo są szybkie, i wtedy dopiero nabawisz się kłopotów. Jeżeli nie zabiłeś wszystkich za plecami, to możesz na nich liczyć - przyjdą.

Gdy przeciwnicy stoją za kratami, należy z dziecinną radością wyciągnąć łuk i wytępić towarzystwo na odległość. Są bezbronni, o ile nie otworzą sobie drzwi (zdarza się to na niższych poziomach). Wtedy w nogi i szybko zmieniać broń.



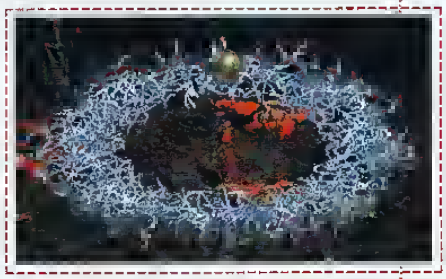
Jeżeli jest obecna „artyleria" (łucznicy itp.), to ich przede wszystkim należy wykończyć, gdyż są strasznie upierdliwi i zadają poważne obrażenia. Dotyczy to zwłaszcza „plujących bestii' - ich kwas jest bardzo silny, a wdepnięcie w kałuże, które tworzy, powoduje dodatkowe obrażenia W przypadku starcia z kozlami-łucznikami, spróbuj wytłuc je czarami; prawie nie sposób ich dogonić: mają szybkie nogi i nie są głupie - wciągają często na niezbadany teren.

Istoty znikające i zamieniające się samoistnie w kamień należy ganiać do upadłego (tylko bez przesady — to one mają upaść); nawet ranne, po zniknięciu/transformacji szybko wracaja do zdrowia.

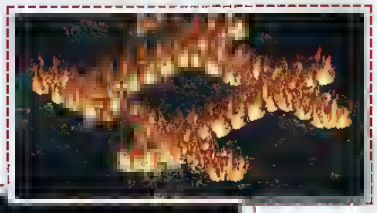
Jak już powiedziałem, inwestowanie w czary opłaca się, zwłaszcza w tzw. „obszarówki", czyli czary o większym zasięgu działania niż na jedną istotę. Najlepsze z nich to:

„apocalypse" - większość z obecnych na sali monstrów wybucha w widowiskowy sposób; czar z czwartego poziomu, bardzo użyteczny gdy nie lubisz niepotrzebnego towarzystwa .

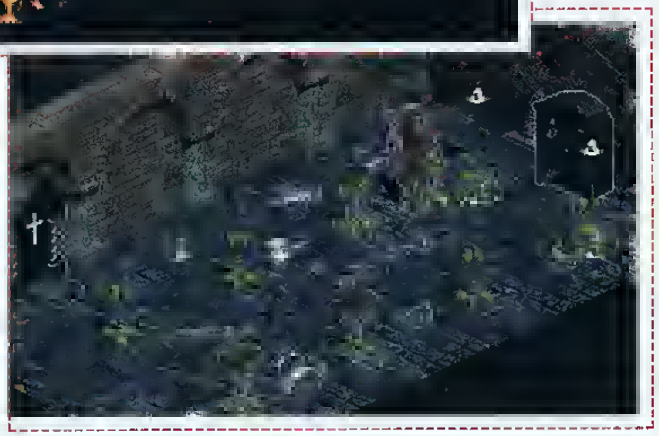
„nova" - krąg błyskawic rozprzestrzeniający się w postaci koła, bardzo widowiskowy i skuteczny; im większy poziom, tym błyskawic więcej.



„fire wall" - stacjonarna ściana ognia, doskonala do przegradzania korytarzy lub (w większej ilości) do całopalenia komnat; wraz ze wzrostem poziomu czaru dłużej się pali. W pewnych momentach może to przeszkadzać, ale przeważnie się przydaje. Po ostatniej grze dałbym jej „diablowski znak jakości", gdyż nic lepiej nie eksterminuje hord, przeważnie głupio stojących w miejscu, łuczników.



„flame wave" - poruszająca się (w kierunku, w którym patrzysz) ściana ognia, zadająca poważne obrażenia, najlepsza do pacyfikacji korytarzy lub długich, wąskich komnat ze względu na ograniczoną szerokość płomienia.



„chain lightning" - wiele wiązek błyskawic pędzących we wszystkie strony; bardzo dobry czar w w momencie, gdy się jest okrążonym;

„blood star" - czar 4 poziomu, używany głównie przez „kobiety" na 13+ poziomie. Zabiera do 1/3 punktów życia, w zależności od tego, ile masz na sobie zabezpieczeń.

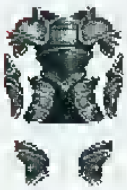
„stone curse" - zamienia jedną istotę na jakiś czas w kamień. Dobra rzecz, gdy goni Cię potwór, a Ty jesteś trochę „zmęczony". Nie działa na innych graczy.

„golem" - tworzy golema, wielkiego, ale niezbyt odpornego na ciosy większych potworów bydlaka. Przydatny w okrążeniach, gdyż absorbuje uwagę części atakujących. Sam otwiera drzwi, co wszakże nie zawsze jest dobrym pomysłem.

Nigdy nie czuj się zbyt pewnie, nawet gdy masz za przeciwnika tylko kilka szkieletorów. Mogą nagle okazać się twardsze niż przewiduje ustawa. Na przykład, gdy grałem pewnego razu swoim Wymiataczem (wojownik, 27 poziom) i jeszcze z kumplem, też twardym zabijaką (29 poziom), zeszliśmy sobie od niechcenia na poziom piąty Nightmare. Teoretycznie spoko. Lecz tam opadła nas wielka banda ptaków z ich lokalnym bohaterem. Nie trwało 5 minut, jak byliśmy martwi. Dopiero za szóstym razem udało nam się odzyskać utracone przedmioty. Zastosowaliśmy sprytną taktykę - kumpel biegał naokoło i zabawiał się z ptakami, a ja zbieralem przedmioty. Potem wymieniliśmy się rolami. Jest to dość dobry sposób, aby uniknąć walki z twardym przeciwnikiem, gdy nie jesteś jeszcze na nią przygotowany, albo też aby zyskać na czasie (np. kompan jeszcze się nie teleportował).

Badaj całe poziomy i nie omijaj beczek ni skrzyń. Sarkofagi oprócz szkieletorów kryją też bogactwa. Trudniejsza sprawa jest ze świątyniami - tu wszystko trzeba postawić na jedną kartę. Możesz zostać: pouczony, wyleczony, obdarzony przedmiotami, „upgrade'owany" i osłabiony. Twoje ryzyko. Ze strony basenów i fontann nie grozi Ci niebezpieczeństwo - niektóre regenerują życie, inne manę, jeszcze inne obdarzają zdolnością do widzenia w podczerwieni. Przeważnie jednak te ciekawe miejsca są silnie strzeżone i dotarcie do nich doda Ci kolejne punkty doświadczenia. Największym problemem są otwarte, pełne potworów komnaty z takim ciekawym miejscem (np. świątynia). Jedynym wyjściem staje się wówczas ucieczka i zalatwianie monstrów pojedynczo lub palenie całej komnaty. No, chyba że jesteś tak twardy, że rzucasz się w środek i po oczach. Nie polecam nawet w starciu z teoretycznie słabymi przeciwnikami.

Czasami możesz znaleźć unikalne magiczne przedmioty. Nie można ich kupić, chyba że od innych graczy, są przeważnie o wiele bardziej przydatne niż magiczne. Jak zwykle, coś za coś - rzecz daje, ale i musi coś nam „skubnąć" ze współczynników, itd. Jest tych przedmiotów ponad 50, lecz tu pokażę tylko kilka najciekawszych.

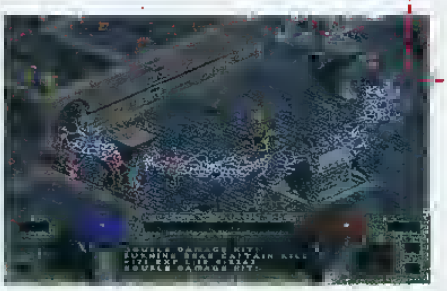


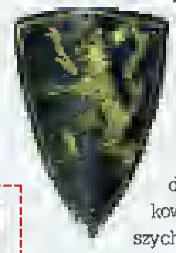
Demonspike Coat: pełna zbroja, wymagająca 90 punktów Siły, ale o klasie 100 punktów (chyba lepszej nie ma). Jest niezniszczalna, podnosi Siłę o 10 punktów, osłabia się wrogiego ciosu o 6 punktów i daje 50% odporność na ogień.

Dragon's Breach: tarcza o oryginalnym wyglądzie, dająca 25% odporności na ogień, +5 do Siły, ma klasę zbroi 20, jest niezniszczalna, lecz zabiera 5 pkt. Magii.

Gotterdamerung: najlepsze chyba okrycie głowy w tej grze. Daje +20 do wszystkich atrybutów, ma klasę zbroi 60 (jak pełna zbroja !), ściąga 4 obrażenia od wrogów, ale kasuje wszelkie odporności do zera i zmniejsza promień światła o 40%. Niezły ściemniacz.

The Grizzly: straszliwy, pokryty runami tasak, dodający +20 do Siły, przy uderzeniu odpychający wroga o krok (nie zawsze), ale co najważniejsze - daje +200% do obrażeń! Co za moc! Przy okazji zabiera tylko 5 pkt. Żywotności, więc jest to naprawdę świetna broń.

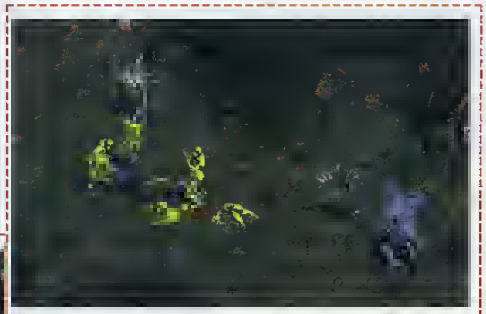




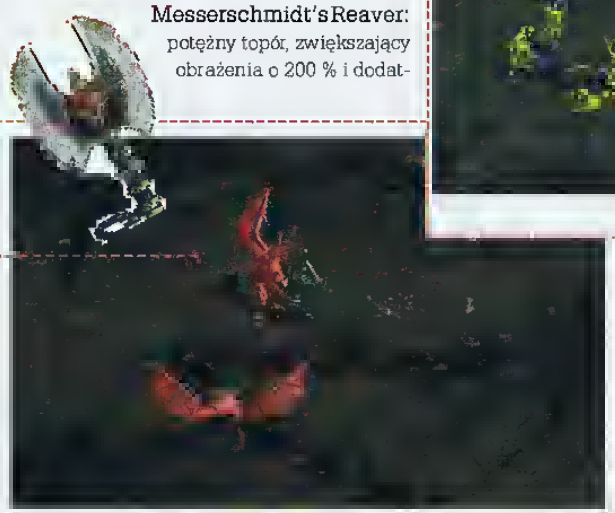
Stormshield: ciekawa tarcza, chyba trochę dziurawa, bo zwiększa obrażenia zadane przez wroga o 4 pkt., natomiast ma klasę zbroi 40 (chyba absolutny max. dla tarczy). Pozwala dzięki dziurom na szybkie blokowanie ciosów z powodu mniejszych oporów powietrza. Jest niezniszczalna.

The Executioner's Blade: miecz katowski, zwiększający obrażenia o 150 %, ale zmniejsza o 10 Żywotność i o 10 % promień światła. Nie najlepszy.

Przedmioty te można zazwyczaj znaleźć na najniższych poziomach lochów, ale np. Constricting Ring dostałem pewnego razu od Butchera. Cuda się zdarzają. Dobra, to byłoby na tyle nudzenia. Idźcie i miejcie oczy z tyłu głowy.



Messerschmidt's Reaver: potężny topór, zwiększający obrażenia o 200 % i dodatkowo 15 punktów. Dodaje +5 do wszystkich atrybutów, ale zabiera 50 pkt. Żywotności. Zadaje dodatkowe obrażenia ogniem. Wymaga naprawdę silnego faceta (min. 80 Siły).



Konkurs prenumeratora

Zadanie:
1. Wymyślić hasło reklamujące nasz magazyn
2. Zapisać hasło w wyznaczonym okienku na odwrotnej stronie kuponu prenumeraty

Zasady:
1. Zbierzemy kupony i wybierzemy 10 najlepszych haseł.
2. Hasło oceniane będzie pod względem oryginalności, pomysłowości i brzmienia.
3. Oceniać będzie Jury w postaci redakcji.
4. Lista zwycięzców wraz z ich twórczością będzie publikowana na naszych łamach.

Nagrody:

komputerową.
2. Będą to najnowsze tytuły, które dopiero co ukazały się na polskim rynku

Termin nadsyłania haseł:
1. Do końca maja.

Lista nagrodzonych:
W lipcowym numerze Resetu
Nagrody prześlemy pocztą

Zaprenumeruj Reset

Reset:

Prenumerata półroczna ..... 19 zł
.....(3,17 zł za egzemplarz)

Prenumerata roczna ..... 35 zł
.....(2,92 zł za egzemplarz)

Począwszy od **2.** numeru do miesięcznika **Reset** będziemy produkować **Reset CD**.
Będzie go można kupić jedynie poprzez zamówienie go w naszej redakcji.
O tym, co znajdziesz w **Reset CD** dowiesz się na stronach 6 i 7.
Jeśli chcesz go posiadać, już dziś zamów go u nas !

Koszt Reset CD ..... 8 zł
Koszty przesyłki pokrywa redakcja.

Jeśli chcesz go kupić taniej zaprenumeruj !

Prenumerata Reset CD
3 miesiące: ..... 19 zł
.....(6,33 zł za egzemplarz)
6 miesięcy: ..... 35 zł
.....(5,83 zł za egzemplarz)
12 miesięcy: ..... 65 zł
.....(5,42 zł za egzemplarz)

Jeśli chcesz go kupić jeszcze taniej zamów go razem z pismem !

Prenumerata Reset + Reset CD
3 miesiące ..... 25 zł
.....(8,33 zł za komplet)
6 miesięcy ..... 45 zł
.....(7,50 zł za komplet)

U w a g a ! ! !

Najtańsza oferta! Zniżka 38%!!

Reset + Reset CD

12 miesięcy - 85 zł (7,08 zł za komplet)

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20-tego poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer czerwcowy, twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 20 maja, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od lipca.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia kuponu.

PENTIUM MMX
PODNIESIONA POPRZECZKA

JACEK MARCZEWSKI

INTEL, BY ZACHOWAĆ POZYCJĘ LIDERA WYZNACZAJĄCEGO NOWE STANDARDY W DZIEDZINIE PROCESORÓW DO KOMPUTERÓW PC, ZMUSZONY JEST WPROWADZAĆ CORAZ TO NOWE ROZWIĄZANIA TECHNICZNE - ZANIM ODPOWIEDNI RUCH WYKONAJĄ ROSNĄCE W SIŁĘ SZEREGI KONKURENTÓW. FIRMA JEDNYM SUSEM ODSKOCZYŁA DO NAŚLADOWCÓW WPROWADZAJĄC TECHNOLOGIĘ MMX.

MMX to skrót od Multimedia Extension. Procesor MMX to nowa wersja Pentium z wbudowanym wspomaganiem aplikacji multimedialnych i komunikacyjnych, dzięki czemu możliwe jest uzyskanie bardziej realistycznej grafiki, pełnoekranowych filmików i ulepszonego dostępu do Internetu. Technologia MMX jest w 100% zgodna z obecnymi programami. Nowe procesory taktowane są z częstotliwością 166MHz albo 200MHz, przy czym MMX są w przybliżeniu 10%-20% szybsze od zwyczajnego Pentium taktowanego takim samym zegarem. Przewaga ta rośnie nawet do 60% przy intensywnych aplikacjach multimedialnych, napisanych specjalnie dla standardu MMX.

Technologia MMX w procesorach Pentium oprócz drobnych ulepszeń w architekturze procesora daje trzy główne rozszerzenia:

Zwiększona pamięć podręczna

Cache dla instrukcji zwiększono do 16KB, podobnie cache dla danych. W zwykłym Pentium łącznie na ten cel przeznaczono 8KB. Efektem zmiany jest skrócenie średniego czasu dostępu do pamięci i przyspieszenie dostępu do ostatnio używanych instrukcji i danych. Rozdzielenie pamięci podręcznej pozwala na równoległy akces do rozkazów i do danych.

Nowe instrukcje

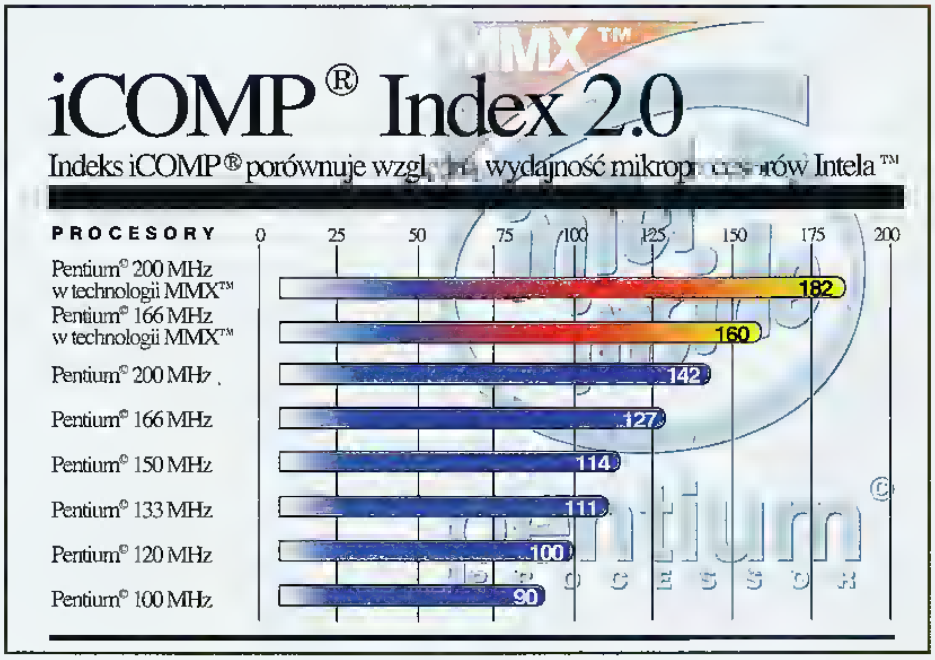
Zestaw rozkazów procesora Pentium wzbogacony został o 57 zupełnie nowych instrukcji, zorientowanych na wydajną obróbkę danych graficznych lub audio-video, jakie występują w aplikacjach multimedialnych. Dzięki temu czas wykonania często spotykanych, powtarzalnych sekwencji operacji uległ znacznemu skróceniu.

SIMD

Do 90% czasu wykonania w niektórych programach multimedialnych pochłaniają pętle programowe, które zajmują dziesiątą część kodu. SIMD (Single Instruction Multiple Data) jest nowym trybem pracy, w którym pojedyncza instrukcja działa na wielu elementach danych jednocześnie. Dobrą analogię do SIMD stanowić będzie kapral prowadzący musztrę. Na jego komendę wszyscy żołnierze jednocześnie wykonują w tył zwrot. Dotąd robili to kolejno, jeden po drugim i dlatego tak długo to trwało.

Na diagramie zaznaczono orientacyjne osiągi procesorów MMX w porównaniu do klasycznych Pentium. Dane wyznaczone zostały za pomocą indeksu iCOMP (Intel Comparative Microprocesor Performance) w wersji 2.0. Porównawczy test Intela uwzględnia nowe rodzaje popularnych programów, rosnący udział aplikacji 32-bitowych oraz multimediów wykorzystujących trójwymiarową grafikę.

Możliwości procesora MMX zalśnią pełnym blaskiem, kiedy powstaną programy specjalnie doń dostosowane. Taki software oznaczony będzie firmowym znakiem MMX. To, że Intel wymusi na producentach nowy standard, wydaje się nieuniknione. Póki co, kupując nowy komputer upewnijmy się tylko, czy na daną płytę główną będzie można w przyszłości wstawić procesor Pentium MMX 200 MHz. Dlaczego w przyszłości, a nie teraz? Radzimy poczekać, aż opadnie kurzawa wzmożonego marketingu, a wraz z nią ceny.



WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ

USER JAMA

UJARZMIONA

SCENA Z FILMU JOHNNY MNEMONIC, KIEDY TO TYTUŁOWY BOHATER WCISKA GŁOWĘ W HEŁM WIRTUALNY, ZAKŁADA RĘKAWICĘ SENSORYCZNĄ I SERFUJE PO SIECI POWOLI PRZESTAJE BYĆ CZCZĄ FANTAZJĄ. WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ WKRADA SIĘ DO KOMPUTERÓW DOMOWYCH.

Wirtualny hełm VFX1 robi furorę jako atrakcja właściwie każdych targów komputerowych. Do prezentacji pojedynczych egzemplarzy ustawiają się kilometrowe kolejki; szczęśliwcy którzy wystali swoje, mogą przez trzy minuty zagłębić się w generowanym przez komputer otoczeniu. Urządzenie, ze względu na wysoką cenę, jest nadal rarytasem dla graczy. Ale przecież podobnie było swojego czasu z czytnikami CD-ROM. Jeszcze dwa lata temu należały do akcesoriów luksusowych, obecnie są tak pospolite jak myszka czy karta dźwiękowa. Nie zdziwiłbym się, gdyby za rok, dwa również helmy wirtualne stały niezbędnym elementem konfiguracji domowych komputerów. Postanowiliśmy w redakcji zawczasu zbadać, co w trawie piszczy.

Zabawę można rozpocząć w piętnaście minut po wyjęciu hełmu z pudełka: w środku, oprócz samego hełmu, znajduje się karta interfejsu, urządzenie sterujące Cyberpuck, okablowanie oraz darmowe oprogramowanie, w skład którego wchodzi siedem gier 3D (Darker, Descent, Doom, Heretic, Magic Carpet, Quarantine, Zephyr).

Konstrukcja hełmu jest tak zaprojektowana, by maksymalnie wyciszyć świat zewnętrzny. Dzięki temu o wiele łatwiej jest zagłębic się w sztuczną rzeczywistość i „uwierzyć" w nią. Faktycznie, podczas testowania urządzenia w redakcyjnych godzinach szczytu (rozmowy telefoniczne, pogawędki, okrzyki itp. jazgot) momentalnie wyizolowałem się od tego, co dzialo się na zewnątrz. Ciężar hełmu rozłożony jest równomiernie na całą głowę, dlatego nosi się go wygodnie i bez zmęczenia. Sposób używania zestawu jest prosty — hełmem zmieniamy kierunek widzenia, a Cyberpuckiem dajemy ciąg w przód lub wsteczny. Za przekazanie komputerowi informacji o naszych działaniach odpowiedzialne są specjalne czujniki ruchu.

Podstawowym błędem jaki popełniają początkujący użytkownicy hełmu jest wychylanie głowy na boki, aby skręcić w wirtualnym świecie. Efekt jest taki, że w grze usytuowani jesteśmy frontem do wydarzeń, podczas gdy w rzeczywistości szyja wygięta jest boleśnie w lewo lub prawo. Poza oczywistą niewygodą, mamy też spore utrudnienie — nie można dalej skręcić. O ile nie jesteś sową, to taki sposób obsługi hełmu definitywnie popsuje ci zabawę. Prawidlowo należy obracać się całym ciałem, tak by głowa cały czas skierowana była do przodu, a skręty robić tylko po to, by rzucić okiem na to, co dzieje się obok. Koniecznym wyposażeniem dodatkowym do hełmu (o czym nie wspomina się w instrukcji) jest obrotowe krzesło na kółkach. W razie braku krzesla można też wykonywać obroty na stojąco, ale wtedy trzeba bardziej uważać na kabel, a najlepiej od razu dokupić przedłużacz.

Wrażenia z hełmu są niesamowite. Naprawdę. Krótkie prezentacje na targach zupełnie nie oddają możliwości urządzenia. Nic dziwnego jeśli usłyszysz od kumpla lekceważące — eee, myślałem że będzie lepiej. To tak jakby komuś, kto na oczy nie widział roweru, kazać na nim jeździć. Przed użyciem trzeba hełm dopasować do swoich oczu: naregulować ostrość w szkłach i ustawić odstęp między nimi. Wtedy widać jeden spójny i wyraźny obraz (krótkowidze mogą grać bez okularów). Potem trzeba nauczyć się reguł poruszania w wirtualnym krajobrazie. Mniej więcej pół godziny treningu wystarcza, by poruszać się pewnie i skupić się wyłącznie na grze.

Okazuje się, że stare trójwymiarowe strzelaniny nabierają nowego blasku. Wyobraź sobie taką akcję: wbiegam po schodach na podwyższenie w DOOM'ie, żeby zebrać bonus. Obracam się, by zejść na dół i czuję... najprawdziwszy lęk wysokości. Badam nowe pomieszczenie, nagle czuję, jak jakiś potwór wali we mnie serią. Szukam go za plecami. To nie jest klikanie strzałkami na klawiaturze, ja wroga szukam naprawdę — zerkam nerwowo na prawo, lewo, obracam się kilka razy. Mam wrażenie, że ręka z wyciągniętą spluwą w moim polu widzenia stała się moją ręką z wyciągniętym Cyberpuckiem. Po pokonaniu pierwszego poziomu nie jestem w stanie bez zdejmowania hełmu stwierdzić czy siedzę przodem do komputera, czy może frontem do okna. Wtopilem się w świat gry

Hełm VFX1 Headgear jest pierwszym i jak dotąd jedynym urządzeniem VR, dla którego są dostępne drivery napisane specjalnie z myślą o Windows 95 (można je znaleźć w internecie na stronie http: //www. fortevr. com). To bardzo ważna informacja — wszystkie nowe gry pod Windows 95 będą w sposób naturalny współdziałały z VFX1. O tym, że urządzenia VR mają duże perspektywy, świadczy błyskawiczny rozwój tej dziedziny.

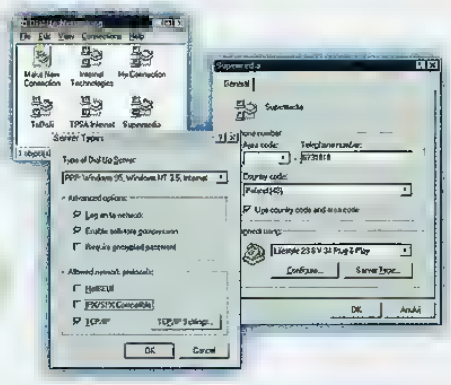
Sama firma Forte Technologies już pod koniec 1997 roku wypuści na rynek nowe modele hełmów (oznaczone VFX300 i VFX900) do zastosowań profesjonalnych.

INTERNETOWE ABC

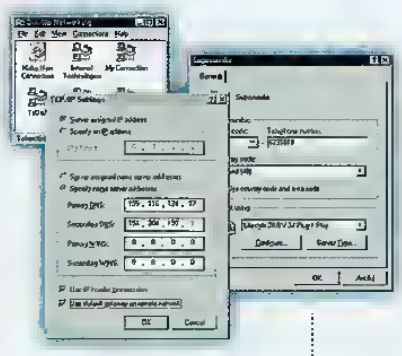
INTERNET DL@ ZIELONYCH

WITIA KRUGŁOJ

INTERNET, INTERNET, WIE PAN, JAKOŚ NIE SŁYSZAŁEM. TAKA ODPOWIEDŹ JESZCZE PIĘĆ LAT TEMU NIKOGO BY NIE ZDZIWIŁA. CYWILIZACJA RWIE DO PRZODU I DZIŚ INTERNET JEST ZJAWISKIEM CORAZ BARDZIEJ POWSZECHNYM. NO DOBRZE WIĘC, CO TO JEST TEN INTERNET? HA. TO PYTANIE Z CYKLU: CO TO JEST ŚWIAT ALBO CZYM JEST CZŁOWIEK. PRZYBLIŻONA ODPOWIEDŹ ZAJMUJE Z TYDZIEŃ...



Konfigurowanie połączenia z Internetem: krok drugi – parametry TCP/IP

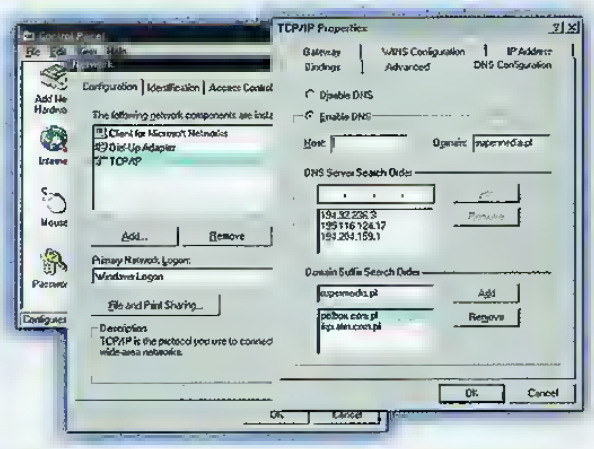


Konfigurowanie połączenia z Internetem: krok pierwszy...

Internet to bardzo, ale to bardzo, duża sieć komputerowa. Jest ona tak wielka, że nikt naprawdę nie wie, ile komputerów jest do niej podłączonych, ani tym bardziej, ilu ludzi z niej korzysta. Faktem niezbitym jest natomiast zawrotna kariera Internetu jaka dokonała się w ciągu ostatnich lat. Mimo, iż zaczątki Sieci powstały już w 1969 roku, jako projekt wojskowy o nazwie ARPANET, to sieć ta egzystowała jako jedna z wielu sieci akademickich. Wraz z rozwojem sieci, zwiększaniem się jej zasobów, stawała się coraz bardziej atrakcyjna dla kolejnych uczestników, co dzięki temu, że jest to sieć otwarta, doprowadziło do obecnego sukcesu. W chwili obecnej Internet to nie tylko jedna wielka biblioteka danych, ale także poważna sieć komunikacyjna, w wielu wypadkach wygodniejsza od faxu czy telefonu, nie mówiąc już o zwykłej poczcie.

Jaki sprzęt powinienem mieć, żeby się podłączyć?

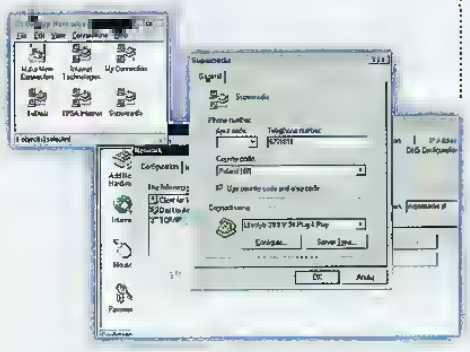
Oczywiście komputer, telefon i modem. Mimo iż niemal wszystkie popularne komputery (a nawet część konsol do gier) można podłączyć do sieci, skupmy się na najpopularniejszej konfiguracji. Zakładam więc, że masz komputer klasy PC z procesorem co najmniej 486 oraz zainstalowany system Windows lub Windows 95. Potrzebny jest ci jeszcze modem. Każdy model ma podaną szybkość transmisji np. 2400bps, 14400 bps, 36600bps (bps — bits per second czyli bity na sekundę). Najpopularniejsze są obecnie modemy o szybkości 28800, lecz jeśli myślisz przyszłościowo (lub masz dużo kasy) wybierz modem 36600. W żadnym przypadku nie należy kupować modemów wolniejszych niż 14400 — to, co zaoszczędzisz na cenie, stracisz na nerwach (dlaczego to tak wolno chodzi! ?!) i rachunkach telefonicznych. Innym problemem jest marka modemu. Kupując modem znanej firmy (US Robotics, Zyxel, Motorola), płacisz o wiele więcej niż za modemy mniej znanych produktów. Różnica między modelami markowymi i tanimi nie polega przy tym na większej awaryjności tych drugich — lecz na różnicy w niezawodności połączeń. Jeśli masz zakłócenia na linii, docenisz to natychmiast, w przeciwnym wypadku nie będzie specjalnych różnic. Markowe modele są też bardziej przyjazne dla sprzętu — nie ma problemów ze sterownikami, a w przypadku sprzętu PnP (Plug and Play) nie ma problemów w ogóle.



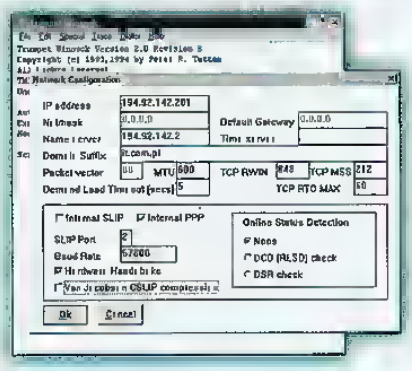
Jeśli masz kilka kont, wpisz tutaj nazwy komputerów wszystkich swoich dostawców

Sprzęt już mam, co dalej?

Podstawowa sprawa to KONTO internetowe. Musisz znaleźć w swojej miejscowości dostawcę Internetu (ang. : internet provider) i wykupić u niego konto. Firmy oferujące konta internetowe mają w swej ofercie wiele ich rodzajów. Nas interesują dwa: konto pocztowe i konto pełne. W zależności od tego, co zamierzasz robić, powinieneś wybrać jedno lub drugie. Konto pocztowe oferuje tylko to o czym mówi: skrzynkę pocztową do poczty elektronicznej (tzw. e-mail). Konto pełne umożliwia dostęp do wszystkich usług internetowych, a więc: poczty, newsów, FTP, Gophera a przede wszystkim do WWW (o tych wszystkich rzeczach niżej). Za pomocą samej poczty nie można zdziałać wiele, służy ona tylko do wymiany korespondencji między uczestnikami sieci. Mając konto pełne (tzw. konto PPP, dawniej konto SLIP) można dokonać o wiele więcej — samodzielnie przeszukiwać nieprzebrane zasoby sieci (wyobraź sobie 5 mln komputerów, każdy z duuużym twardym dyskiem, na którym za-



Konfiguracja modemu



Tak to wygląda w programie Trumpet Winsock pod Windows 3.x

pisane są tysiące plików, do których możesz mieć dostęp!). Konta pocztowe kosztują w okolicach 25 PLN, pełne od 50 PLN wzwyż. Najlepiej oczywiście wyrobić sobie bezpłatne konto na uczelni lub przekonać firmę, w której pracujesz, że Internet jest im absolutnie, ale to absolutnie niezbędny.

Mam konto PPP, jak się do niego dostać?

Przy założeniu konta powinieneś od providera otrzymać szereg danych potrzebnych do skonfigurowania twojego oprogramowania. Po pierwsze, musisz znać numer (numery) telefonu pod jaki masz dzwonić (a właściwie pod jaki ma dzwonić twój modem). Po drugie, musisz znać nazwę swojego konta oraz adres DNS (Domain Name Server — serwer nazw domen). Brzmi to strasznie, więc parę słów wyjaśnienia. Każdy adres w Sieci zbudowany jest według schematu: właściciel·konta@nazwa.komputera — np. bamse@supermedia.pl czy krugloj@supermedia.pl. Pierwszy człon nazwy, przed znakiem @, wybierasz sam, drugi (tzw. nazwa domeny) jest identyfikatorem komputera. Komputery w Internecie nie posługują się jednak nazwami symbolicznymi tylko adresami IP, zbudowanymi z czterech liczb rozdzielonych kropkami, np: 194.92.236.3. Każda nazwa domeny ma odpowiadający sobie adres IP. Za tłumaczenie nazw na adresy odpowiada właśnie serwer nazw domen czyli DNS.

Gdy znasz nazwę konta i adres DNS, możesz już skonfigurować emulator TCP/IP, który odpowiadać będzie za komunikację między twoim komputerem a resztą Sieci. Taki emulator jest już zaszyty w Windows 95, natomiast w przypadku Windows 3.1 potrzebne będzie specjalne oprogramowanie, np. bardzo popularny (i darmowy) Trumpet WinSock. Szczegóły dotyczące konfiguracji znajdziesz na ilustracjach. Dodam tylko, że każdy szanujący się dostawca internetowy powinien służyć ci daleko idącą radą i pomocą przy podłączaniu się do sieci.

Jestem podłączony, czy mogę już coś robić?

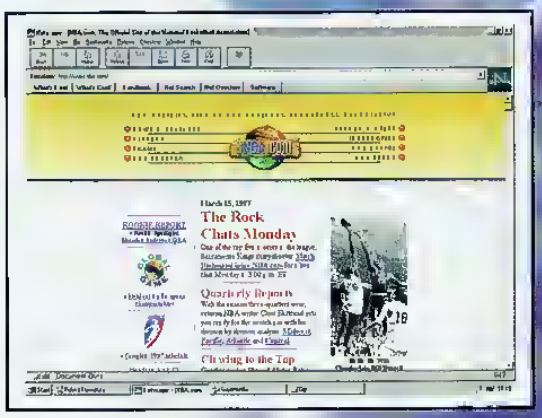
Gdy używasz konta PPP, twój komputer zmienia się w część sieci Internet. Możesz więc korzystając z programów·klientów korzystać z usług udostępnianych przez programy·serwery na innych maszynach. Możesz też sam uruchomić u siebie program·serwer i udostępniać swoje zasoby innym. Nie musisz o tym wiedzieć, ale gdy np. ściągasz swoją pocztę twój program pocztowy (klient) kontaktuje się z programem·serwerem u twojego providera.

Jak widać, po to aby skorzystać z konkretnej, usługi musisz uruchomić na swojej maszynie odpowiedni program-klienta. Solidny dostawca internetowy powinien w swojej ofercie mieć także pakiet oprogramowania. Możesz także znaleźć je na CD-kach dołączanych do różnych czasopism komputerowych lub po prostu ściągnąć od kolegi — najpopularniejsze programy internetowe są dostępne w wersjach freeware lub shareware. Kupno pakietu ma tę przewagę, że otrzymujesz kompletny zestaw programów (wraz z emulatorem TCP/IP) i nie musisz się już o nic martwić. Kompletując oprogramowanie samemu możesz natomiast dobrać sobie programy jakie lubisz i co więcej zupełnie za darmo.

Przykładowe programy do podstawowych usług Internetu:

Poczta — Eudora, Eudora Pro, Pronto, Pegasus Mail, News — Free Agent, Agent, NewsXpress, FTP — WS_FTP, CuteFTP, Warez!
WWW — Netscape Navigator, Internet Explorer

Najpopularniejsze usługi internetowe to poczta, news i WWW. Przy pomocy poczty można wy-



sylać listy do mających konta w sieci znajomych. Jeśli nie masz znajomych, to zawsze możesz ich zdobyć na jednej z wielu list adresowych. Są to specjalne miejsca, w których toczą się dyskusje na konkretne tematy. Uczestnicy wysyłają tam swoje listy, które następnie automatycznie rozsyłane są do innych członków danej listy. Newsy, czyli wiadomości Usenet, to jak gdyby listy adresowe a rebours. Zamiast zapisywać się na listę i otrzymywać wiadomości jak leci, wygodniej jest przejrzeć ich tytuły i ściągnąć tylko te, które nas interesują. WWW czyli World Wide Web to przebój ostatnich lat. Strony WWW wyglądają trochę jak Help w Windows. Łączą bowiem tekst, ilustracje i odnośniki do innych stron, a nawet więcej: także dźwięk i animacje. Przeglądarki WWW umożliwiają przeglądanie takich stron, czytanie umieszczonych tam tekstów oraz ściąganie dołączonych do strony plików. Z WWW wiąże się także modny termin surfowanie (surfing) po sieci. Oznacza on ni mniej ni więcej tylko poruszanie się po stronach WWW.

W ostatnich latach przełamywana jest bariera między siecią a światem realnym. Można już z sieci nadać fax, połączyć się z telefonem GSM. Istnieją też wirtualne sklepy prowadzące sprzedaż wysyłkową. Wizja „globalnej wioski", gdzie wystarczy tylko konto w Internecie i karta kredytowa, by nie ruszać się z domku na prowincji, już nadciąga!

cdn.

Reset po godzinach..

RESET jest miesięcznikiem o grach komputerowych, ale przecież życie nie zamyka się w szklanej bańce monitora. Podejrzewamy, że oprócz zacinania w gry masz także inne zainteresowania, jakiegoś nieszkodliwego hopla - jak my wszyscy. Poza tym, warto mieć chwilę odpoczynku po krwawych bojach w QUAKE czy psychodelicznych podbojach w ANTIETAM. Tak zrodził się niemal samoistnie dział: Odloty.

Na dobry początek końska dawka wisielczego humoru w wydaniu duetu dowcipasów.

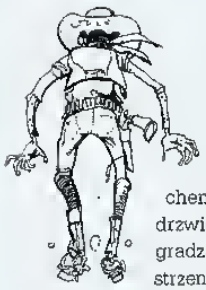
W Odlotach przeczytać będziesz mógł o systemach fabularnych, grach planszowych.

To właśnie tu znajdziesz nawiązania do recenzowanych w numerze gier - ciekawe materiały które ze względu na mniej lub bardziej luźny związek z samą grą nie bardzo pasują do sekcji recenzji. Postaramy się też usatysfakcjonować fanów filmu.

Odloty mają formułę otwartą, a ich zawartość będzie ewoluowała stosownie do Twoich oczekiwań. Jeśli uznasz, że jakiś temat wart jest opisania - daj znać, a zrobimy to. A teraz usiądź wygodnie, zapnij pasy i szykuj się do Odlotów.

Redakcja

JOHNY



Johny płynnym ruchem przedramienia pchnął drzwiczki wahadłowe, które odgradzały go od zbawiennej przestrzeni baru. Drzwiczki odchyliły się z nieludzkim impetem. Jedna ich część oderwała się i poszybowała wprost przed siebie, trafiając w skroń siedzącego kowboja. Fontanna krwi zniknęła równie szybko, jak się pojawiła. Ten mężczyzna nigdy więcej nie zaciśnie palców na rękojeści swego brawurowego rewolweru. I nie dlatego, że nie żyje, ale dlatego, że zastawił go w lombardzie, by móc dziś pić whiskey z wodą i z lodem.

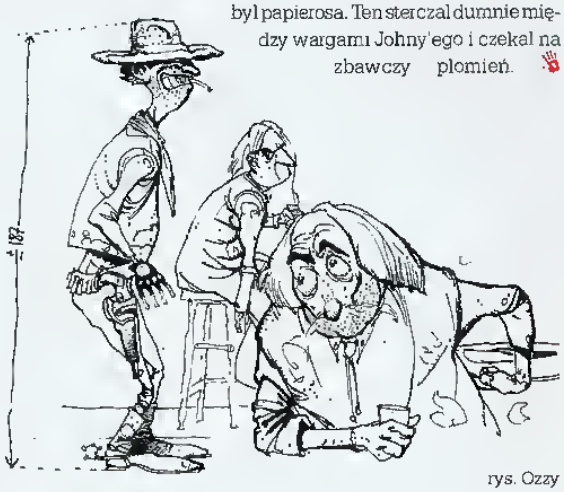
Powstała jednocześnie fala silnego powietrza, która pozrywała kowbojom kapelusze z głów.

Zza baru obiegł szmer niezadowolenia. To barman wygiął swe usta w nienaturalny kształt, wypuszczając jednocześnie cały, trzymiesięczny zapas powietrza ze swych przepastnych płuc.

Wszyscy pochylili korpusy, sięgając po kapelusze z podłogi. Wykorzystali tn ułamek sekundy, by zmierzyć Johny'ego spojrzeniem. ,, Ma jakieś 187 cm'' — pomyśleli. Niczym syjamskie rodzeństwo strzepnęli lewymi dłońmi to, co trzymali w swoich prawych, a co przed chwilą leżało na podłodze. Wnętrze baru pokryły tumany kurzu tak gęstego, że niektórzy przestali widzieć swoje myśli. To wszystko trwało nie dłużej niż mgnienie oka (pozbawionego rzęs, by zmniejszyć opór powietrza), lecz dla Johny'ego było dość czasu, by ogolić się i ze swobodą przypisaną krukom zasiąść na stolku.

Z barmanem rozumieli się bez słów. Johny bez najdrobniejszego dźwięku, zaordynował whisky, jednak bez wody i lodu. Nie chciał prowokować losu. Opasał szklankę swoimi wszędobylskimi palcami i zbliżył ją do wyschniętych warg. Przemoment pomyślał, że jest swoim własnym koniem. Z zamyślenia wyrwał go ząb. ,, Powinienem był wyrwać go już wtedy'' — pomyślał. Zwilżył struny głosowe i znów mógł nazwać swoje gardło gitarą.

Wyciągnął z kieszeni paczkę papierosów. Delikatnie sięgnął po jeden z wystających żółtych filtrów. Papieros górował o pół cala nad resztą tytoniowych paleczek. Subtelnie nachylił głowę i błyskawicznym szarpnięciem szczęki dobył papierosa. Ten sterczał dumnie między wargami Johny'ego i czekał na zbawczy płomień.



rys. Ozzy

opowiadania popełnili:
DOKTOR KOCHAŁ OPAŁ & ADAM Z RAJU

Nocna TARYFA

- Na Centralny, tylko szybko!!!

- Okiej, okiej, zdążymy, tylko po co te nerwy.

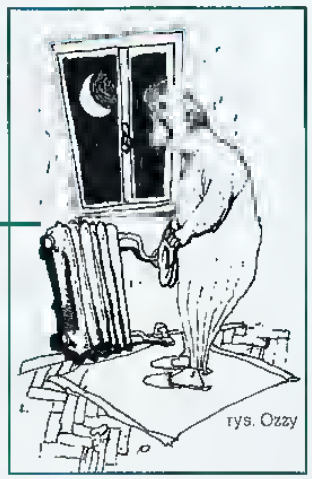
- Panie, pociąg, pociąg mi ucieknie, żona, syn, rodzina czeka!!!! Jestem biznesmenem, zapłacę!!

- Życie w odbycie, czyli pamiętnik gówna, nie? Panie, luzik. Nie widzi pan, korek w mordę jest. Panie, oglądał pan ten mecz, no wie pan ten ostatni. Noooo, między nami i tymi no, no, no tymi miszczami, no w mordę nooo tymi nooo, wie pan. No Murzynami, no nie prawie Murzynami. Ale wie pan dla mnie, podług mnie wszyscy co som ciemniejsi ode mnie to Murzyni. No Brazylijczykami. Czasami, kurka, słowo mi wypada, no ale to już nie te lata. Jak idziesz bydlaku!!! Po pasach!!! Gdyby nie to, żem go dopchnął drzwiami to by uciekł. Był szybki, ale ja szybszy, he, he, he!

PUKACZ

Przy ciężkim biurku z grubych, nieheblowanych dech, dumał mężczyzna, z wyglądu i usposobienia podobny do mebla, przy którym siedział. Ubrany był w szary garnitur, nazywał się Jerzy Pukacz. Zastanawiał się nad wejściem w interes, polegający na produkcji i rozpowszechniania patyczków (do uszu) z bawełnianymi końcówkami. Projekt ten wydał się mu niezwykle obiecujący, a przy tym przyszłościowy. „Każdy przecież musi od czasu do czasu trochę pogrzebać" - motywował się wewnętrznie. Przed zamglonymi rozkoszą oczami roztoczyła się futurystyczna wizja siebie samego siedzącego w olbrzymim, miękkim, skórzanym fotelu. Nad mahoniowym biurkiem - platerowana tabliczka z wygrawerowaną nazwą firmy: „JEPUK", obok tabliczki transparent z najnowszym hasłem reklamowym „Grzeb w uchu". Wyraz „pogrzeb" byłby nie na miejscu, wywoływał bowiem ponure skojarzenia. Poza tym zbyt bliski był jego obecnej profesji. Jerzy Pukacz, siedzący wciąż za ciężkim, grubo ciosanym biurkiem, był póki co grabarzem. W pokoju rozległ się dźwięk dzwonka owcy alpejskiej, a słuchawka na widełkach wpadła w rezonans. Czasem był on tak silny, że uniemożliwiał rozpoczęcie rozmowy. Tym razem Jerzy Pukacz chwycił słuchawkę dość pewnie. Spokojnie, maskując z trudem lęk przed nieznanym, wyszeptał: „Ciao". W słuchawce rozległ się chrapliwy, zapewne kobiecy głos: „Misiu, chcesz mnie jeszcze?". Wychrypiane w ten niezwykle erotyczny sposób pytanie wprowadziło Jerzego Pukacza w konsternację. Przed jego znieruchomiałymi oczami zaczęła się przewijać galeria kobiet, które posiadł w swym burzliwym, cmentarnym życiu. „Może to Ziuta z mięsnego" - zapytał sam siebie. „Nie to nie ona... a może?". Cicho, niepewnie, aczkolwiek niewątpliwie po męsku odpowiedział na pytanie „Oczywiście, że tak".

Tym, czego zawsze się bał w kontaktach z kobietami, była ich konkretność. W słuchawce rozległa się seria pytań: „Gdzie? Kiedy? Dlaczego?" i od razu także seria odpowiedzi:



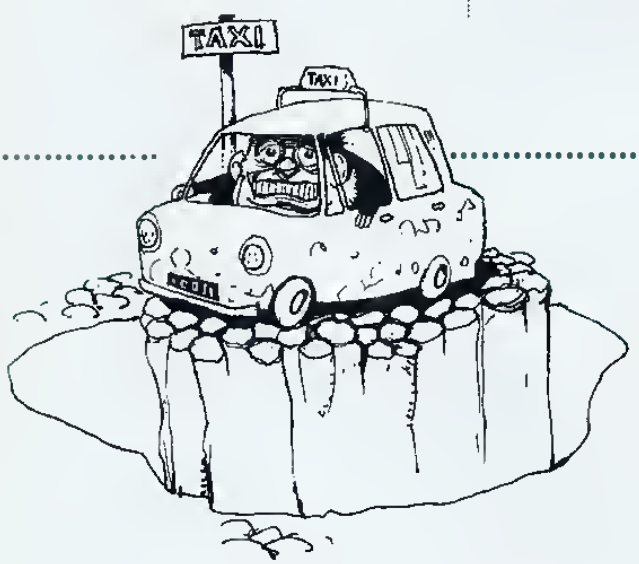
rys. Ozzy

„ U mnie, o ósmej, pogadamy - zobaczymy. Baj". I teraz już miał pewność, że to Ziuta z mięsnego. Tak jak rozmawiała przez telefon, tak też sprzedawała wędliny, mięso i inne produkty - nim klient zdołał wypowiedzieć zamówienie, ona już miała przygotowany pakunek w jednej i resztę (w drugiej) ręce. Odłożył słuchawkę, podpisał ostatni tego dnia akt zgonu, założył czarną jesionkę i wyszedł. Zamknął dokładnie drzwi i zbliżył się do szybu windy. Nacisnął przycisk z napisem „Dźwig". Lampka, zamiast rozjarzyć się kojącą fluoroscencyjną czerwienią, pozostała czarna. Z rosnącym zniecierpliwieniem wciskał guzik. Ciągle nic, żadnej reakcji maszyny na wysiłki człowieka. „No cóż, w końcu to tylko piętnaste piętro. Zejdę po schodach". Jak pomyślał, tak uczynił. Zdecydowanie było jedną z tych cech jego charakteru, które rozwinął w swojej pracy. „ Trzeba wiedzieć jak kopać" - brzmiała jego maksyma życiowa. Schodząc rozmyślał o Ziucie. Wyobrażał sobie jak ściąga z siebie czarną jesionkę i zakłada ulubiony służbowy drelich. Zawsze go podniecało przebieranie się. Tak, marząc, dotarł do drzwi wyjściowych. Spojrzał przed siebie i ujrzał tajemniczą, skuloną, zamazaną postać, leżącą na wycieraczce pod kaloryferem w pozycji wymiętego embrionu. Zawodowa wrażliwość kazała mu się zatrzymać i ocenić, czy ciało to nadaje się już do pochówku, czy też jeszcze przynależy do świata, w którym grabarski szpadel znaczy tyle co plastikowe grabki.

Dotknął Podgrzeja (jak nazwał na swój użytek nieznajomego, posługując się pewną analogią znaną mu z powieści „Robinson Cruzoe"). Był jeszcze ciepły. Ciepło jednak mogło pochodzić od kaloryfera. „Myślę, że kaloryfer nie ma tętna"? - pomyślał Jerzy Pukacz, po czym kciukiem i palcem wskazującym objął przegub Podgrzeja. Tętno Podgrzeja wykazywało siłę podobną do pulsu grzejnika.

Pukacz spojrzał na zegarek. Czas naglił - miał przecież się spotkać z Ziutą z mięsnego.

„Pochowam cię jutro, Podgrzeju" - pomyślał. „Tu będzie ci ciepło. Bywaj". Poczuwszy ulgę wyszedł na ulicę: Ziuta czekała.



rys. Ozzy

- Pociąg, pociąg, pociąg. Ja proszę, ja błagam, ja chcę na Centralny....

- Spoko, spoko prawdziwy mężczyzna nie błaga. Prawdziwy mężczyzna żąda. Centralny? Przecież mówił pan Wschodni. Nieeeeee? No to pardon papa, jak to się mówi. A wie pan dlaczego? No więc przychodzi do burdelu ojciec i syn. Ojciec to już fachura, stary ogier. Mówi: Synu, patrz, słuchaj, i ucz się. Masz tu pokoje, w każdym jest pani. Nie, nie mamusia - pani. Gdy skończysz masz powiedzieć zawsze - „merci madame". Chodź, pokażę ci. No i wie pan, stary od pokoju do pokoju zaczyna: merci madame, merci madame .. merci madame ... merci madame ..... merci madame ..... uffff. Teraz ty synu. No to teraz kolej na syna: merci madame, merci madame, merci madame, merci madame, pardone papa, merci madame..... Ha, ha, ha!!! Śmieszne, nie? Nie? Jak to? Nie podoba się? Nie? No to won z samochodu, już cię tu nie ma. Chce tu człowiek być miły, uprzejmy, uczynny a tu taki cham, taki cham ze wsi wchodzi do samochodu. No następny klient.

- Pod Pałac Kultury proszę, tylko szybko!!!

- Okiej, okiej, zdążymy, tylko po co te nerwy....

WŚRÓD WIELU RODZAJÓW GIER KOMPUTEROWYCH OBDARZANYCH SZCZEGÓLNYM „UCZUCIEM", DOŚĆ POKAŹNA GRUPA POSIADA ROZBRAJAJĄCO PROSTĄ FABUŁĘ. MOŻNA JĄ UJĄĆ W DWÓCH SŁOWACH: „CHODŹ I ZABIJAJ". TAK PROSTA FILOZOFIA DO RAZU „CHWYCIŁA", ZAŚ NIEKTÓRE PRODUKTY ODPOWIADAJĄCE TEJ KONWENCJI, JAK DOOM CZY DUKE NUKEM 3D, ZDOBYŁY STATUS GRY KULTOWEJ.

ZABÓJCZA BROŃ

GRENDEL

Opanowanie tego rodzaju gry nie stanowi żadnego problemu: już po kilku minutach można mordować setki potworów, przy akompaniamencie nieludzkich krzyków zabijanych bestii. Dodatkową atrakcją jest widok fragmentów ciał nieprzyjaciół rozlatujących się we wszystkich kierunkach po celnym trafieniu rakietą. Zaznaczam, że nie jestem przeciwnikiem takiej zabawy, choć oczywiście nie polecam jej jako jedynego sposobu spędzania wolnego czasu. Sam co jakiś czas siadam do sieciowej sesji Duke'a 3D, by rozładować agresję (przy 6-8 graczach zabawa jest kapitalna).

W grach typu „chodź i zabijaj" najważniejszym elementem jest sprzęt służący do realizacji naszego głównego zadania, czyli wszelkiego typu śmiercionośne narzędzia. W tej dziedzinie twórcy gier wykazują dość dużą pomysłowość, mimo iż sytuacja nie pozwala na zupełną swobodę. Przecież broń musi, a przynajmniej powinna, dać się unieść. Jak więc w takich warunkach można uśmiercić przeciwnika?

Można go po prostu zastrzelić

Wobec tego mamy możliwość skorzystania ze zwykłego pistoletu, strzelby, granatnika czy nawet broni napędowej (szczegóły dalej). Gdy strzelanie jest zbyt proste, można potwora zamrozić, a następnie zrobić mu „hastalavistę" (kto widział Terminatora 2, ten wie o co chodzi). Interesującym sposobem posłania przeciwnika na tamten świat jest zmniejszenie go do rozmiarów piłki tenisowej, a następnie rozdeptanie jak pomidora. Ta metoda ma swoją szczególną zaletę — oszczędzasz naboje do broni palnej. Zwolennicy walki w półdystansie nie muszą czuć się pokrzywdzeni, bo mają możliwość skorzystania ze skądinąd pożytecznego narzędzia, jakim jest piła łańcuchowa czy topór.

Tak więc w różnych grach mamy możliwości korzystania z różnych produktów przemysłu zbrojeniowego. Można się jedynie zastanawiać, jaki wpływ na uzbrojenie w grach wywiera broń istniejąca w rzeczywistości i używana przez wojsko lub policję. Na początek, zajmijmy się

bronią krótką

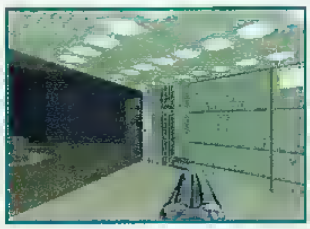
Życie udowodniło, że w zastosowaniach bojowych nowoczesny pistolet ma znaczną przewagę nad rewolwerem. W większości państw, wojsko i policja albo już przezbroiły się na pistolety, albo właśnie to czynią. Obecnie niejako standardem staje się pistolet nazywany „cudowną dziewiątką" (określenie to powstało w USA, gdy armia przechodziła z Colta 1911A1 na włoską Berettę 92F).

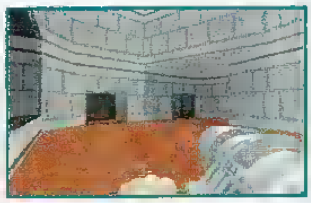
Skrótowa charakterystyka „cudownej dziewiątki": nabój co najmniej 9 mm Parabellum, dwurzędowe magazynki o pojemności kilkunastu nabojów (nawet 17), uproszczenie obsługi przez wyeliminowanie bezpiecznika nastawnego i dostępność dla strzelców leworęcznych. Pistolety na stałe zadomowiły się w wojsku i w policji, a w wielu grach, tuż po rozpoczęciu, jedyną bronią jest właśnie pistolet.

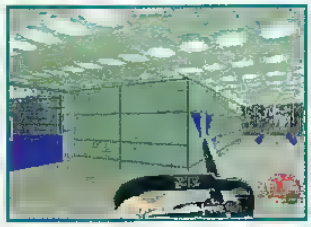
W DOOM 2 jest to Beretta 92 F. Od czasu zwycięstwa w konkursie na nowy pistolet wojsk USA, broń ta odniosła ogromny sukces na całym świecie. Trzeba dodać, że zasłużony, bowiem strzela się z niej wprost fantastycznie. Pojemny magazynek mieści 15 nabojów kalibru 9 mm Parabellum o energii pocisku ok. 590 J (dla porównania pistolet P-83 polskiej policji strzela nabojami 9 mm Makarowa o energii 270 J). Zapewnia to dużą siłę ognia, a jakość wykonania i dobór materiałów użytych

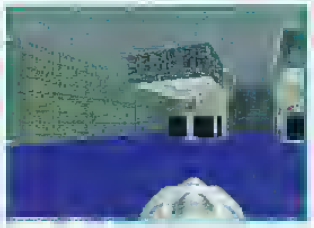
do produkcji sprawia, że pistolet ten jest praktycznie niezawodny.

W DUKE 3D mamy do czynienia z innym pistoletem. Widać, że twórcy chcieli upodobnić go do austriackiego Glocka. Broń ta jest przykładem najnowszych tendencji w projektowaniu — Glocka, z uwagi na nowoczesną konstrukcję, nazywa się często pistoletem XXI wieku. Ma on szkielet wykonany z tworzywa sztucznego, magazynek mieści 17 nabojów 9 mm Parabellum. Brak bezpiecznika zewnętrznego sprawia, że strzela się z niego bardzo łatwo. Nie znaczy to, że broń ta jest niebezpieczna — konstruktorzy wyposażyli ją w bezpiecznik spustowy, zapobiegający przypadkowemu ściągnięciu spustu oraz dwie blokady iglicy, zwalniane podczas nacisku na język spustowy. Tak więc pistolet jest bezpieczny aż do ostatniej fazy nacisku na spust, gdy zwalniana jest tylna blokada iglicy i — dopiero wtedy — może paść strzał.





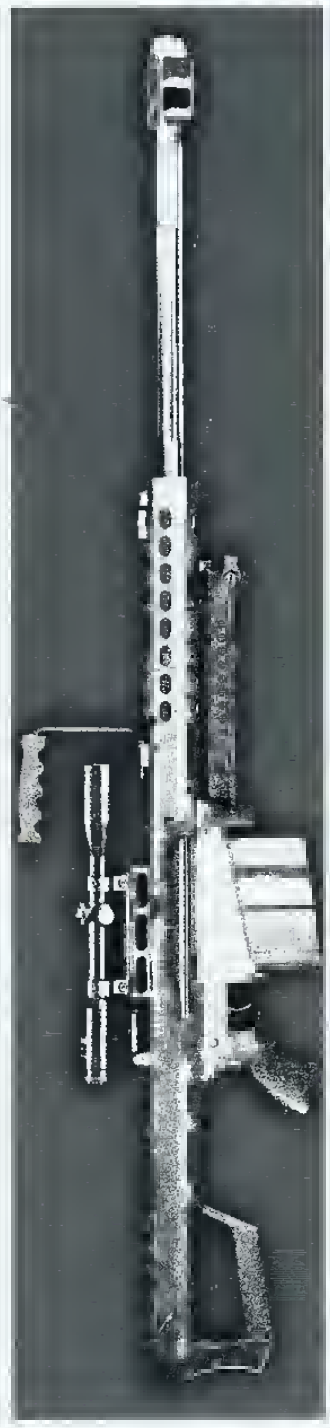




Glock jest też bronią doskonale zaprojektowaną i, dzięki temu, wytrzymałą. Znany jest przypadek niezwykłego testu wytrzymałości, przeprowadzony w Ontario w Kalifornii, na wystawie broni w maju 1990 roku. W trakcie testu rozpakowano z fabrycznego opakowania 20 pistoletów i rozłożono je na podstawowe części (lufy, zamki, szkielety itp.). Następnie wymieszano te części i ze stosu wybrano komplet, z którego złożono pistolet. Z tak złożonego pistoletu zmieniający się strzelcy przez prawie cztery godziny wystrzelili ponad 10 tysięcy strzałów. Jedyną awarią było pęknięcie sprężyny spustu po 4500 strzalach. Po zamontowaniu nowej, też wybranej ze stosu, strzelano nadal aż do końca testu. Glock osiągnął ogromny sukces marketingowy, bowiem w samych Stanach Zjednoczonych sprzedano kilkaset tysięcy tych pistoletów. Następna grupa broni dostępnych graczowi to

broń długa

W DOOM 2 lub QUAKE można postrzelać sobie ze strzelby myśliwskiej, która na krótkie odległości nie ma sobie równych. Dla przykładu podam, że np. gruby śrut o średnicy 8 mm z naboju kalibru „12", czyli ok. 18,5 mm, ma masę łącznie ok. 40 g. Efekt uderzenia wiązki takiego śrutu z niewielkiej odległości można przyrównać jedynie do serii z pistoletu maszynowego. W DOOM 2 i QUAKE strzelba śrutowa ma klasyczną postać — dwie lufy ułożone jedna przy drugiej. W DUKE 3D kształt broni najbardziej zbliżony jest do strzelby bojowej Mossberg 500 systemu pump-action, amerykańskiej firmy Mossberg. Ciekawostką jest fakt, że strzelby Mossberg są na uzbrojeniu polskiej policji,

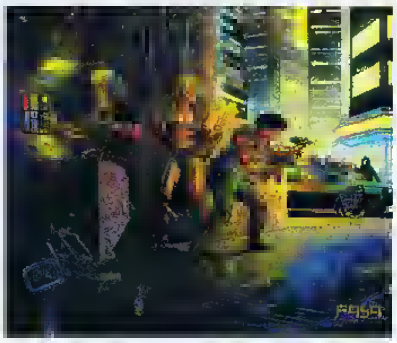


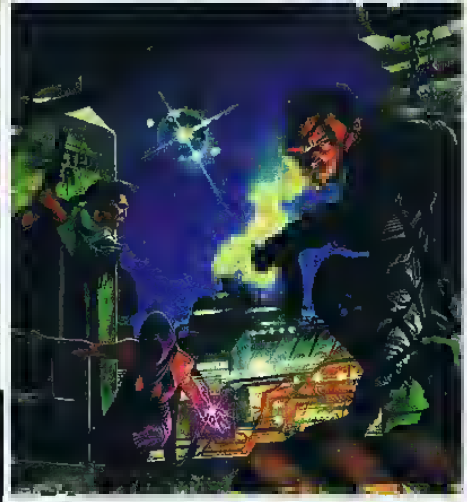
choć w wersji z pełną kolbą, a nie tylko z chwytem pistoletowym, jak to ma miejsce w grze. W DOOM 2 mamy też do czynienia z

bronią ciężkową

Czyli lotniczym karabinem maszynowym Minigun M134, opracowanym na potrzeby wojny wietnamskiej. Karabin ten ma sześć luf, które obracają się dzięki pracy silnika elektrycznego. Działanie broni polega na tym, że strzał pada z lufy będącej aktualnie w górnym położeniu, natomiast usunięcie pustej łuski i wprowadzenie nowego naboju odbywa się w trakcie obrotu zestawu luf. Broń ta jest interesująca z powodu swej ogromnej szybkostrzelności. M134 może teoretycznie osiągnąć maksymalnie do 6000 strzałów na minutę, co oznacza wypluwanie strumienia pocisków w tempie 100 pocisków na sekundę. Niestety w grze Minigun oferuje, sądząc po dźwięku, jakieś 300 strzałów na minutę — co trochę rozczarowuje. Niemniej zabawa jest niezła. Dla porządku powiem, że w normalnych warunkach M134, z uwagi na swą masę (ponad 15 kg bez naboju), instalowany jest na pokładach śmigłowców i łodzi patrolowych. Minigun, jako efektowna zabawka, od czasu do czasu pojawia się też w filmach akcji (Predator, Terminator 2).

Pozostałe modele broni długiej mają bardzo małe odniesienie do rzeczywistości, może za wyjątkiem granatnika rakietowego RPG znanego z DUKE 3D. Urządzenie to wzorowane jest na rosyjskim granatniku przeciwpancernym RPG-7, przeznaczonym do zwalczania opancerzonych celów przeciwnika. Ręczne wyrzutnie rakiet lub innych pocisków eksplodujących, „zamrażarki" oraz inne niekonwencjonalne narzędzia są już tylko dziełem autorów gier, produktem stworzonym przez nich ku uciesze licznych komputerowych zabijaków.

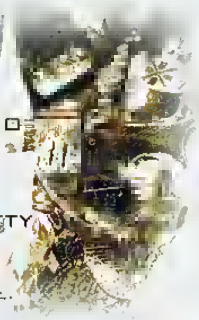




SHADOWRUN
BĄDŹ PRZESTĘPCĄ

GREGORIOUS

BYŁ WCZESNY MARCOWY PORANEK ROKU 2053. SZEDŁEM POWOLI - PLASTIKOWY CHODNIK ZNACZYŁO TYLE DZIUR OD KUL I EKSPLOZJI, ŻE GDYBY NIE KOLOR, MOŻNA BY POMYLIĆ GO ZE ZJEŁCZAŁYM SEREM. MINĄŁEM OPUSZCZONĄ KNAJPĘ, GDZIE W ZESZŁYM TYGODNIU WYBUCH PLASTIKU WYMIÓTŁ WSZYSTKIE SPRZĘTY NA ZEWNĄTRZ. STOLIKI, SZKŁO, CIAŁA NADAL WALAŁY SIĘ POD NOGAMI. WIDOCZNIE NIE NADAWAŁY SIĘ NAWET NA OPAŁ. A BYŁA WYJĄTKOWO MROŹNA ZIMA.



Za sklepem talizmaniarki skręciłem w ciemną bramę. Mój długi płaszcz wzmacniany tytanowymi płytkami załopotał na zimnym wietrze. Zapachniało pobliskim morzem, śmieciami i palonymi oponami. Wyjrzałem na następną ulicę. Dwa olbrzymie trolle kopały podpalony samochód, traktując go jak szmacianą piłkę. Instynktownie sięgnąłem po gnata, mając jednak nadzieję, że przejdę spokojnie obok i nie będę musiał go używać. Te dranie są cholernie agresywne, nawet moja ciężka „klamka" Ares mogłaby sobie z nimi nie poradzić. Przytuliłem się do ozdobionej prymitywnymi napisami ściany, włączając Dopalacz Refleksu na maxa i uruchamiając termowizję. Świat nabrał barw. Niebieskie śmiecie wirowały w powietrzu, odcinając się od granatowych ścian. Powoli gasły żółte ślady moich stóp. Niebiesko-biały kot z żółtymi ślepiami siedział nieopodal, patrząc na mnie. On wyczuwał, że jestem w 90 % maszyną. Cóż... za wydajność trzeba zapłacić słoną cenę, także w nuyenach. Ale warto wysuplać szmal. Dzięki temu jestem najszybszym płatnym mordercą w Seattle. To bardzo ważne dla moich klientów.

Tego dnia byłem tu jednak prywatnie. Stara szamanka Jasmine miała dla mnie nóż, który podobno zawsze trafia. Boże! Żeby tylko nie miał zbyt dużo efektów ubocznych, jak ostatnim razem, kiedy to bransoletka odstraszająca demony przywoływała harpie. Coś się jednak tu nie zgadzało. Jasmine zawsze słuchała dość głośno Wolnego Radia Filadelfia, nadającego charakterystyczną muzykę (poważną) — tym razem cisza aż biła w uszy.

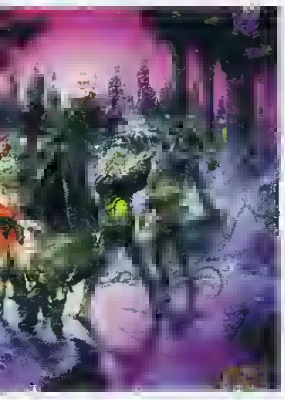
Znalazłem ukryte we wnęce drzwi. Zaczekałem chwilę, aż zadziała Smartlink i będę widział, jak czerwony krzyż celownika przecina siatkówkę prawego oka na cztery części. Byłem gotów... klamka, drzwi, jestem w środku. Ciemno, ale dzięki podczerwieni widzę wszystko. A raczej wszystkich — pięciu Orków, z palami w dłoniach. Nie wyglądali, jakby czekali na metro. Gorzej, że nigdzie nie było Jasmine. Jeżeli coś jej zrobili... Nie żebym się bardzo przejmował, ale robiło się z nią dobre interesy. Była po prostu jedną z uczciwszych osób w Metropleksie.

Małe mózgi Orków nie zastanawiały się zbyt długo. Ruszyli prędko w moim kierunku, lecz mnie tam już nie było. Stałem sobie spokojnie w rogu od dobrych 8 sekund (jak dla mnie, cała wieczność) i celowałem w kierunku najbliższego, niespełna dwumetrowego gościa. Jego kolorowa głowa eksplodowała nagle w chmurze ciepłej krwi, ochlapując sufit i znajdujących się najbliżej. Zanim krople krwi zdążyły opaść na ziemię, cała piątka miała duże dziury w głowach. Jeszcze chwilę trwało, zanim upadli na ziemię. Dobry jest ten Dopalacz Refleksu, niech go diabli! Cały świat zachowuje się jak na zwolnionym filmie, oprócz mnie oczywiście. Ekscytujące, nieprawdaż? Podszedłem do drgających, stygnących ciał zbirów. Nie mogłem oprzeć się melodramatycznemu gestowi skopania najbliżej leżącego ścierwa. Czas ubić interes z Jasmine... o ile jeszcze żyje.

SHADOWRUN

Ten ponury klimat towarzyszy już od ponad ośmiu lat graczom w jeden z najbardziej popularnych na Zachodzie (głównie w Stanach, ale ostatnio też i w Niemczech nie brak zagorzałych zwo-

lenników) systemów RPG (ang. role-playing game). Mówię tu oczywiście o grze Shadowrun. Mimo że zabrzmi to jak herezja, jest to gra bez komputera. Fakt, że powstało wiele gier bazujących na kanwie RPG, jak na przykład seria EYE OF THE BEHOLDER czy REALMS OF ARKANIA niczego tu nie zmienia. Są to tylko cienie prawdziwych gier fabularnych (polska nazwa, moim zdaniem całkiem udana), próbujących — lepiej lub gorzej -odwzorować bogaty świat fantazji graczy. A każda RPG wymaga od graczy wysokiego poziomu wyobraźni i umiejętności aktorskich, choćby na bardzo amatorskim poziomie. Czyli tych rzeczy, które przy patrzeniu w ekran nie są szczególnie przydatne.



Ogólnie mówiąc, RPG, czyli gra w odgrywanie ról, gra fabularna (lub, jak kto woli, gra decyzyjna) to zabawa, w której gracz kontroluje wszystkie poczynania kierowanej przez siebie postaci. Jeżeli na przykład nie chce otworzyć drzwi, to ich nie otwiera itd. Postać ta, całkowicie stworzona i wymyślona przez gracza, stanowiąca jego alter ego, żyje wyłącznie w świecie wyobraźni graczy i prowadzącego grę — Mistrza Gry (ang. Gamemaster lub GM). Postać opisana jest, tak jak w grach komputerowych, za pomocą pewnego zestawu cech wyrażonych liczbowo lub procentowo (np. Siła — 6, Charyzma — 2, Szansa Trafienia — 38 %). Często ma ona własną historię, posiada przedmioty i wyznaje jakiś światopogląd — zależnie od pomysłowości gracza. Zresztą, od jego inwencji zależy wszystko — można błyskotliwie odegrać rolę żebraka i zupełnie kiepsko zagrać szefa gangu, wszystko w rękach gracza.

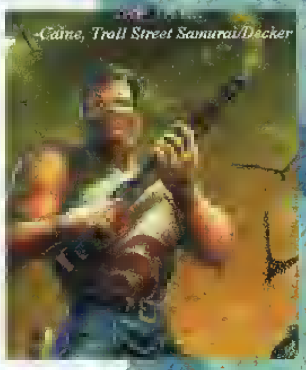
Mistrz Gry prowadzi grę według określonego scenariusza lub (rzadziej) zdaje się na inwencję graczy i tylko tworzy ramowe sytuacje, błyskawicznie improwizując. Drugi sposób prowadzenia jest o wiele trudniejszy, ale i ciekawszy dla Mistrza i graczy — wtedy oni też wykazują się większą inwencją. Można w skrócie powiedzieć, że MG jest uszami i oczami graczy, przekazuje im wrażenia zmysłowe.

Akcja Shadowrun toczy się w realiach, które literatura fantastyczno — naukowa określa mianem cyberpunk. W skrócie i nie wdając się w szczegóły można powiedzieć, że jest to wizja naszego świata w mniej lub bardziej odległej przyszłości. Nie jest to bynajmniej świat szczęśliwy. Zgliszcza kontrastują z nowoczesnymi biurowcami, skrajna nędza sąsiaduje z olśniewającym bogactwem, przestępczość przekracza wszelkie granice, wszędzie toczą się lokalne wojny. Miasta, podzielone na rządzone przez gangi, zamknięte dzielnice, są siedliskiem najbrudniejszych interesów i największych zysków. Kto wie — może to nie taka odległa przyszłość? Shadowrun poszedł trochę dalej, dodając do tego jeszcze magię. Tworzy to naprawdę wybuchową mieszankę starożytnej wiedzy i granatników.

Wszystko w tym świecie ma swoją przyczynę, więc świat Shadowrun też nie wziął się znikąd. Zaczęło się dość niewinnie, od strajku transportowców w 1999 r. w Nowym Jorku. Strajk spowodował braki w zaopatrzeniu na tyle poważne, że wygłodniałe tłumy posunęły się do plądrowania sklepów. Nie obyło się bez ofiar. Następnym nieszczęściem dla tego miasta stało się trzęsienie ziemi w 2005 roku. ONZ przeniosła się do Genewy, a Wall Street do Bostonu. Jednocześnie zaczęły kończyć się złoża i łatwo dostępne zasoby, więc korporacje sięgnęły po złoża leżące na terenach rezerwatów Indian i parków narodowych. O mało co nie doszło do wojny atomowej, a Indianie zostali przeniesieni do obozów „reedukacyjnych" za wybryki z porywaniem rakiet balistycznych (2009). Już w 2010 światem wstrząsnęła nowa tragedia — największa epidemia choroby zakaźnej od czasów średniowiecznej plagi Czarnej Śmierci. Wielu ludzi zginęło, ale to nie wszystko — choroba pozostawiła trwały ślad w postaci zmian kodu genetycznego. Miało to zaowocować w przyszłości.

Nową erę w dziejach ludzkości inaugurowano 24 grudnia 2011 roku — właśnie tego dnia tysiące Japończyków zobaczyło na własne oczy legendarnego smoka Ryumyo nad górą Fujiyama. Magia powróciła do świata ludzi. Kolejnym punktem zwrotnym w dziejach ludzkości okazał się 30 kwietnia 2021 roku, kiedy to nagle 1/10 kobiet i mężczyzn zaczęła podlegać metamorfozie. Część z nich umarła w agonii, część utworzyła nowe rasy: orki, trolle, minotaury, krasnoludy, elfy, i inne, równie straszne. Proces ten został później nazwany Goblinizacją i był kontynuacją choroby z 2010. Nasza gra rozpoczyna się w latach 50-tych, a więc dorosło już drugie pokolenie od tych strasznych wydarzeń. Nic nam jednak nie przeszkadza grać wcześniej albo później — wszystko przecież zależy od GM.

Za miesiąc ciąg dalszy opowiadania i szerszy opis gry.

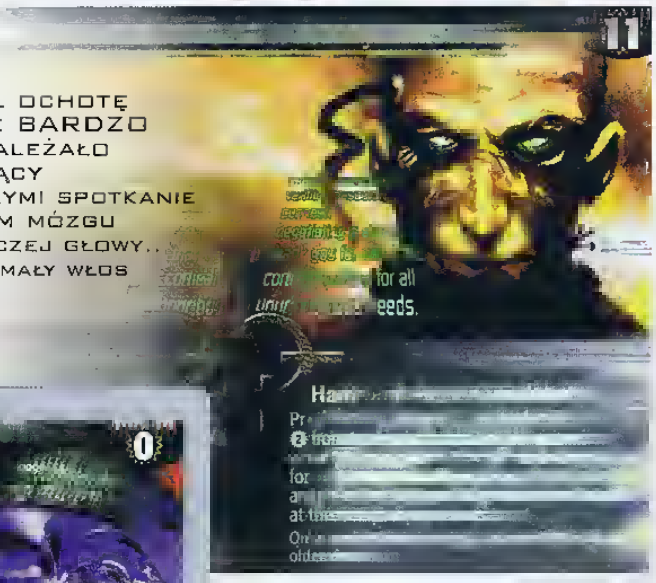


NETRUNNER

dzień z życia komputerowego włamywacza

VON RADKOVITSCH

TAAAK. TO BYŁ JEDEN Z TYCH DNI, KIEDY MIAŁ OCHOTĘ DOKOPAĆ KORPORACJI I PODKRAŚĆ IM TROCHĘ BARDZO TAJNYCH DANYCH. OSTATNIE PODEJŚCIE NIE NALEŻAŁO JEDNAK DO UDANYCH. PROGRAM ZABEZPIECZAJĄCY „MASTIFF", NALEŻĄCY DO KATEGORII TYCH, Z KTÓRYMI SPOTKANIE OLA WIELU AMATORÓW KOŃCZYŁO SIĘ PRZEPALENIEM MÓZGU NA CIEPŁE KLUCHY, DOBRAŁ MU SIĘ DO SKÓRY, A RACZEJ GŁOWY.. STRACIŁ WTEDY WSZYSTKIE PROGRAMY DEKODUJĄCE I O MAŁY WŁOS NIE PRZYPŁACIŁ TEGO ŻYCIEM.



Cholera, to już nie są te czasy, gdy włamanie do bazy danych było łatwe jak zabranie dzieciakowi cukierków. Teraz Korporacje wydają ciężkie miliony na fachowców, którzy mają im ochraniać forty danych. Ale nie z nim takie numery. Te chlystki mogą mu skoczyć. Siadł na fotelu przed komputerem i podłączył swój mózg do sieci. Zabawa dopiero się zaczyna...

Jak rzucam hasło „karcianka" zaraz wszystkim kojarzy się to z Magic the Gathering. Ja tego nie rozumiem. Może i Magic jest rzeczywiście bardzo dobre, ale ile można tak o jednym. W zeszłym roku na półkach sklepów pojawił się nowy system: Netrunner. Jest on chyba najbardziej związaną ze światem komputerowym grą karcianą. W całej zabawie występują dwie strony: Korporacja — potężna organizacja kontrolująca przepływ przez sieci komputerowe świata wszystkich danych i Netrunner — bojownik o wolny dostęp do informacji, który od czasu do czasu robi skok na bazy danych Korporacji, coby uszczknąć trochę dla siebie. Towar tego rodzaju można potem łatwo sprzedać na czarnym rynku i w ten sposób zabezpieczyć się na emerytalne lata.

Wirtualny obraz fortu ukazał mi się przed oczyma Wiedziałem, że to będzie mój dzień. Początkowe kody dostępu złamałem jedną ręką. Wpadłem do środka. Byłem przygotowany. Miałem pod ręką dwa ICEbreakery: Black Dahlie i Tinweasela. Obydwa silne i zdolne do złamania najgorszych zabezpieczeń. Wypadłem zza rogu i nagle przede mną zaktywował się Neural Blade. ICE z gatunku „SWORD" są upierdliwe i chociaż nie wywalą nas z sieci, to mogą pozbawić ochrony przed następnymi niespodziankami Korporacji. Zabawa trwa. Z mojego podręcznego menu wybieram Black Dahlię, która została stworzona, aby niszczyć ICE tego typu. Chwila odpoczynku po odpartym ataku Neural Blade i walę dalej jak w dym. No, teraz to mnie już nie ruszą... aaaaaaaaach!! Korporacja uruchomiła Triggermana. Triggerman należy z kolei do gatunku killerów. Nie tylko może ci skasować program, ale po prostu ordynarnie zakończy twój atak poprzez odłączenie z sieci. Czyżby to miał być koniec wielkiego bohatera?

Zasady są proste. Korporacje tworzą forty z danymi i obwarowują je programami zabezpieczającymi (w skrócie ICE — Intrusion Countermeasure). Bezpieczeństwo danego fortu może być też zwiększone przez najemnych Sysopów (skrót od system operator, tu - spece od komputerowych zabezpieczeń) i dodatkowe pułapki elektroniczne. W takiej sytuacji zadanie Netrunnera jest jasne jak słońce: zdobyć informacje ukryte w forcie korporacji. Za pomocą programów dekodujących (ICEbreaker) musi złamać wszelkie zabezpieczenia i położyć swoje łapska na tajnych danych.

Każdy fort może zabezpieczać dowolna ilość ICE'ów. Instalacja każdego jednak kosztuje, a i za aktywacje należy nieco zabulić. Znając możliwości danego hackera nie zawsze warto uaktywniać ICE, bo wiemy, że przejdzie on przez niego jak nóż przez maslo. Podobne problemy finansowe ma Netrunner. Każde użycie ICEbreakera kosztuje i to czasami bardzo dużo. Na szczęście obie strony mają odpowiednie kontakty i za pomocą dobrych inwestycji mogą zdobyć potrzebną kasę. Za każdy udany skok na fort korporacyjny Netrunner dostaje punkty, za udane zakończenie projektów przechowywanych w fortach, Korporacja także zalicza kilka punktów. Strona wygrywa, jak osiągnie wymaganą liczbę punktów (można to sobie ustalić) . Gra odbywa się w turach, a te dzielą się na akcje. Każdy atak na fort, instalacja ICE lub ICE breakera kosztuje jedną akcję.

Triggerman już szykował się na moje zasoby, ale ja jestem przygotowany na wszystko. Kolejny raz sięgam po Black Dahlię i po Triggermanie. Idzie na razie dobrze, ale kończą mi się kasa na łamanie zabezpieczeń. Jeżeli korporacja jeszcze raz coś tu przyśle puszczą mnie z torbami. Już został tylko kawałek do banku danych, zaraz wszystko będzie moje. Coś jednak przykuło moją uwagę... dziwny dźwięk, jakby ktoś, czy coś poruszało się zaraz za mną... odwracam się i...

ciąg dalszy na str. 88...

Karty Korporacji

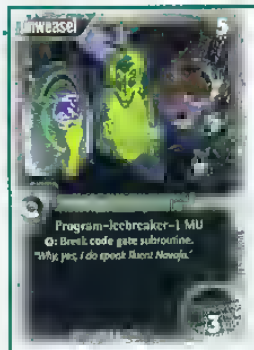
Agenda

Agenda to dane związane z najtajniejszymi projektami Korporacji. To jest właśnie cel ataków Netrunnerów. Trzeba je chronić za wszelką cenę. Nie radzę zostawiać Agendy bez ochrony ICE'u. Trzeba przyznać, że niektóre z projektów Korporacji są nielegalne i mogą powodować straty wśród niewinnych ludzi. Takie ryzyko zwykle się wtedy bardzo opłaca. Wykrycie i kradzież tego typu Agendy może jednak kosztować nas stratę popularności wśród ludzi, co z kolei może doprowadzić do buntu i upadku Korporacji. Z tym trzeba uważać. Jeżeli wykonamy nasz projekt bez wpadek, możemy wygrać walkę z Netrunnerami.

Karty Netrunnera

Hardware

Programu nie uruchomi się bez komputera. Aby szaleć po wirtualnej przestrzeni, trzeba mieć odpowiedni sprzęt. Każdy program wymaga też pamięci, nasz limit 4 jednostek na początku nie daje nam dużego pola do popisu. Jak mam kasę, warto też zainstalować sobie dobry deck, który uchroni nas przed wykryciem przez Korporacje. Mała wizyta oddziałów specjalnych w naszym przytulnym mieszkanku nie byłaby przyjemnością.



Program

Program to nasze podstawowe narzędzie do łamania zabezpieczeń na fortach danych. Najczęściej spotykanym jest ICEbreakery, do obchodzenia ICE'ów korporacji, możemy spotkać też programy zapewniające niewykrywalność, podnoszące nasze umiejętności czy chroniące nas przed wszelkimi niespodziankami Korporacji.

Node

Node to coś w rodzaju Agendy ale o mniejszym znaczeniu strategicznym. Przynosi nam zwykle korzyści finansowe, ale nie posuwa do przodu w wojnie Korporacji. Node może być pułapką na Runnera, który nie zdając sobie sprawy, co zawiera fort, który właśnie atakuje, wpaść może prosto w objęcia jakiegoś miłego wirusa, który mu spali mózg jak złoto.

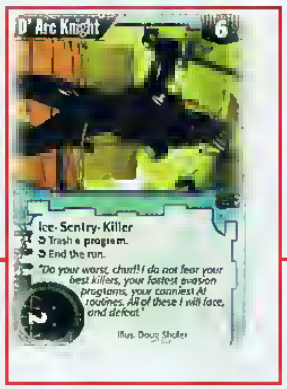
Prep

Prep jest odpowiednikiem korporacyjnych Operacji. Jak ktoś na nas naciska ciut za bardzo, zagrywamy Prepa i możemy zarobić kasę, zgubić „ogon" lub nawet zwiększyć swoje szanse w następnym ataku na fort danych.

Karty Korporacji

ICE (Intrusion Counter measure)

ICE to nasze główne zabezpieczenie przeciwko Runnerom. Jest to po prostu program zabezpieczający, który ma po prostu za zadanie powstrzymać wszelkimi sposobami Runnera przed penetracją fortu. Na rynku oprogramowania dostępne gdy jest kilkadziesiąt ich rodzajów. Te najlepsze są jednak drogie jak cholera i nie zawsze nas na to stać. ICE dobrej jakości to jednak podstawa, aby chronić nasze forty. Ulubione gatunki to „Black ICE, killer" - każdy Runner, który na niego wpadnie nieprzygotowany kończy z czarną (na prawdę czarną) dziurą pod sufitem. Mniam.



Upgrade

Jak chcemy wspomóc trochę nasze programy zabezpieczające warto w forcie zainstalować upgrade. Może to być zdolny Sysop, czyli spec od zabezpieczeń, który czuwa, aby nikt nie grzebał gdzie nie trzeba. Inne ciekawe rozwiązania to wirusy, komputerowe psy gończe i inne takie. Runner po spotkaniu z czymś takim nie będzie się nudził.

Operations

Jak wszystko nagle wali się na pysk, możemy wykonać operację specjalną. Bez żadnego instalowania można namierzyć mieszkanie Runnera, czy zniszczyć całe miasto zyskując pewność, że żaden z jego mieszkańców nam nie zaszkodzi. Operacje kosztują ale ich skuteczność jest gwarantowana.

Karty Netrunnera

Resource

Nie ma dobrego Runnera bez kontaktów. Znajomi z podziemia, wtyczki w Korporacji są jak znalazł w ciężkich chwilach. Jak ktoś się zakręci, to i Korporacji można nieźle zaszkodzić i zamieszać w ich archiwach. Jeżeli Korporacja nas namierzy, to jej wredni agenci mogą nas pozbawić kontaktów. Wniosek jest jeden: ciągle patrz, czy za tobą ktoś nie idzie.

ciąg dalszy ze str. 87...

W Netrunnera powinny grać z zasady dwie osoby, jedna jako Korporacja, druga jako Netrunner. Doty chczas na rynku pojawił się tylko zestaw podstawowy zawierający 120 kart, po 60 każdej strony i jeden booster (karty dodatkowe) pod tytułem Proteus. Na najbliższe miesiące zapowiada się kolejne boostery. We dwóch gra się średnio około trzech, czterech godzin. Karty są zrobione na odlotowym poziomie i pod względem graficznym i merytorycznym. Gra się na prawdę fantastycznie i mamy ubaw po pachy. Polecam sfrustrowanym hackerom, którzy od roku nie mogą złamać żadnego kodu i wszelkim wielbicielom komputerów, którzy chcą zobaczyć, jak wyglądać może ich świat w przyszłości.

Zombie! I... najlepszy ICE o jakim słyszał. Bob, jego najlepszy kumpel natknął się na niego podczas jednego z podejść. Teraz wącha kwiatki od spodu. A był na prawdę niezły w te klocki. . Zombie to BLACK ICE typu killer — niezwykle wredna sztuka. Jak cię dorwie, to mózg masz przerobiony na błoto. Zerknął do zasobów — brak kasy, a i tak jego Black Dahlia wraz z Tinweaselem by sobie z nim nie poradziły. Zombie zaatakował, poczuł jak mózg powoli ustępuje i zaczyna wrzeć. Stracił przytomność. Przez chwilę zobaczył swoje ciało leżące przed komputerem. Bez mózgu. Bez życia.

To był koniec.

PIOTR MAŃKOWSKI

TWARZE Z WIRTUALNYCH MARZEŃ

W POWSZECHNEJ OPINII GRY NALEŻĄ DO TEGO SAMEGO NURTU POPKULTURY, CO KOMIKSY, ODGRYWANA PRZY JASKRAWYCH ŚWIATŁACH MUZYKA DYSKOTEKOWA CZY HAMBURGERY - I TO RZECZ JASNA NIE TE Z ODSTOJNEGO MCDONALD'S. SĄ JEDNAK ZJAWISKIEM DYNAMICZNYM. ZBIGNIEW RYBCZYŃSKI, WIELKI ZNAWCA MEDIÓW XXI WIEKU, A ZARAZEM ZDOBYWCA OSCARA ZA EKSPERYMENTALNY FILM „TANGO", MÓWI, ŻE W CIĄGU KILKUNASTU LAT GRY ZWYCIĘŻĄ KINO.

W „Toy Story" i przygotowywanym przez Jamesa Camerona projekcie „Avatar", ludzi zastępują stworzone na potężnych stacjach graficznych „manekiny". Tymczasem w grach obserwujemy zjawisko całkiem przeciwne. Ich reżyserzy w coraz większych ilościach wypożyczają filmowe gwiazdy. Twierdzę, że dzieje się tak wyłącznie z powodów reklamowych: gry potrzebują rozgłosu, ale spokojnie mogą sobie poradzić bez „żywych" aktorów.

OD POCZĄTKU

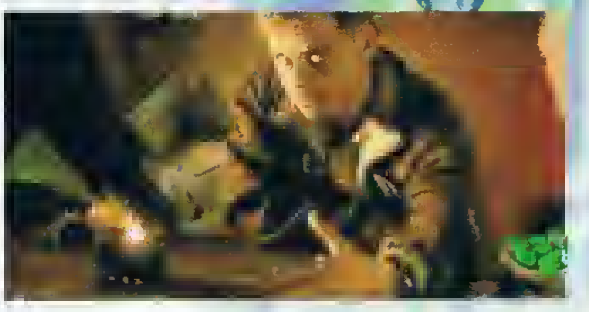
Pierwsze gry komputerowe zaczęły pojawiać się pod koniec lat '70. Z początku były to głównie proste zręcznościówki, dopiero z biegiem czasu ujawniły się w nich elementy fabularne, jak na przykład krótkie intra. Sekwencje te miały na celu wzbogacenie gry: pojawiały się na ekranie jeszcze przed tytułem i stanowiły krótkie wprowadzenie do czekających gracza zmagań. W przygodówkach z połowy lat '80, głównie tych robionych przez SIERRĘ i LUCASARTS, towarzyszyły nam już scenki przerywnikowe, których zadaniem było „wzmacnianie" klimatu budowanego przez grę.

W latach '80 aktorzy nie pojawiali się w grach z oczywistego powodu. Po pierwsze, producenci gier nie byli w stanie zapłacić im odpowiednich honorariów, zaś po drugie - i w sumie ważniejsze - ówczesny rozwój komputerów nie pozwalał na przeniesienie video do gier. Ratowano się konwersjami filmowych przebojów, takich jak „Cobra" czy „Ghostbusters". W tym pierwszym fotka Sylwestra Stallone, zaś w przypadku „Łowców duchów" motywy z filmu niejako zastępczo tworzyły więź kino-gry.

Obecnie gry niczym ośmiornica przyssały się do filmu i nic nie wskazuje na to, żeby miały zwolnić uścisk. A nawet więcej - pojawiły się już pierwsze przypadki, gdy na podstawie gry komputerowej zrealizowano film („Street Fighter", „Mortal Kombat", „Doom"). Nie trzeba posiadać doktoratu z futuryzmu, żeby przewidzieć, iż niedługo jednoczesne ukazywanie się filmów i gier stanie się codziennością. Doszło też do tego, że np. filmowy magazyn Empire zamieszcza recenzje ambitnych gier, które najbardziej zbliżają się do osiągnięć kinematografii. Znalazł się tam m.in. VORTEX /1995/, podróż przez surrealistyczne krainy. Recenzent zachwycał się, używając w co drugim zdaniu słowa „interakcja", podczas gdy wszyscy gracze i tak doskonale wiedzą, że VORTEX to zaledwie dziesiąta woda po takim choćby THE JOURNEYMAN PROJECT /1993/. Wniosek z tego płynie prosty: branża filmowa nie za bardzo jeszcze zdaje sobie sprawę z tego, co się dzieje w rozwijających się w dzikim tempie grach. Większość filmowców nie jest jeszcze świadoma, jak blisko za ich plecami znaleźli się, wciąż niedoceniani, autorzy gier komputerowych. Niektórzy filmowcy mają jednak nosa.

Tacy twórcy, jak George Lucas czy Steven Spielberg związali się już pośrednio z branżą gier. Reżyser Listy Schindlera wespół z Davidem Geffenem i Jeffrey'em Katzenbergiem założył DREAMWORKS, firmę operującą na szeroko rozumianym polu mediów. Ma się ona zajmować produkcją filmów, seriali, gier komputerowych. Mimo że pierwsze produkty DREAMWORKS rodzą się w bólach, akcje firmy z miejsca osiągnęły astronomiczne ceny. Współzałożyciel MICROSOFT, Paul Allen, zakupił niedawno pakiet akcji firmy za sumę kilkuset milionów dolarów. Na poważne, wiekopomne dzieła DREAMWORKS będziemy musieli jednak jeszcze, trochę poczekać.

Z kolei Lucas już w połowie lat '80 założył LUCASARTS (pierwotnie LUCASFILM). W REBEL ASSAULT /1993/ firma wykorzystała fragmenty filmu „Gwiezdne Wojny". Dwa lata później, do drugiej części tej gry nakręcone zostały oryginalne sceny z udziałem znanych z filmu postaci. W innej z gier LUCASARTS, THE DIG /1996/, wykorzystany został scenariusz autorstwa Stevena Spielberga. Skrypt ten pierwotnie miał posłużyć do realizacji jednego z odcinków te-

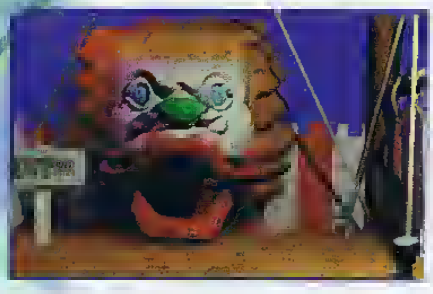


lewizyjnego serialu „Amazing Stories". Efekty specjalne stworzyła związana z Lucasem firma INDUSTRIAL LIGHT&MAGIC, mająca na swoim koncie między innymi wyprodukowanie dinozaurów z „Parku Jurajskiego".

Nie dawniej, niż trzy miesiące temu, gruchnęła wiadomość, że sam Bruce Willis wystąpi w nowej grze ACTIVISION, zatytułowanej APOCALYPSE. Będzie to pierwszy przypadek, gdy jeden z najbardziej kasowych aktorów Hollywood trafia „growe deski". Przyglądając się dziewiątce najjaśniejszych gwiazd, które swą obecnością zaszczyciły gry, warto sobie uświadomić, że pierwsza z nich dała się na to namówić dopiero pod koniec 1993 roku...

FILM A GRY KOŃCA XX WIEKU

O ile człowieka dość trudno jest „zbudować" za pomocą samego komputera, o tyle wnętrza projektuje się w sposób niemal automatyczny. We współczesnych grach gołym okiem widać, jak pięknie cieniowane, naturalne, dopieszczone są wnętrza, i jak mało się w nich dzieje. Ile to razy narzekaliśmy, że ulice w większości przygodówek są puste?

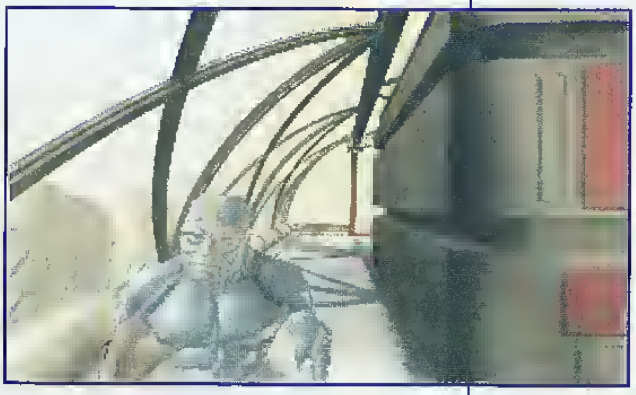


Niewątpliwym plusem komputerowych realizacji jest fakt, iż nie potrzeba budować dekoracji, wynajmować wnętrz, bo wszystko to z dużą dokładnością tworzy się z pomocą komputera. W jednej z najnowocześniejszych (mimo że już nie najnowszej) jak dotąd gier, UNDER A KILLING MOON /1994/, sceneria oszałamia bogactwem szczegółów. Posługując się ji tylko komputerem i pakietem programów graficznych zbudowano trójwymiarowe środowisko, po którym grający może poruszać się z niemal pełną swobodą. Proszę sobie wyobrazić sytuację, gdy znajdując się w pokoju, widząc wszystko oczami bohatera, można się schylić i otworzyć szufladę, przeczytać tytuły książek leżących na stole, schować się pod stołem, słowem - zanurzyć się w odrębnej, niesamowitej rzeczywistości. UKM powinien zobaczyć każdy chcący zrozumieć, czym jest naprawdę owo atakujące dziś za pośrednictwem niemal wszystkich mediów Virtual Reality.

Z kolei w LABYRINTH OF TIME /1994/ jako scenerie wybrano m. in. wiernie odtworzony pałac królewski w Knossos. Widać też, że twórcy gry przejrzeli kilka albumów z XX-wiecznym malarstwem (zwłaszcza doby surrealizmu). W MYST /1994/, projekcie który powstawał dwa lata, niektóre pomysły śmiało wykraczają poza klisze masowej kultury z jej po stokroć przerabianymi symbolami. Mamy tam np. wyspę zegarów, skały z rozrzuconymi na nich ogromnymi kołami zębatymi. W wydanym dwa lata temu BURIED IN TIME, grający może zwiedzić pracownię Leonarda da Vinci, średniowieczny zamek i świątynię Majów.

WIRTUALNY ZNACZY „NIE-ISTNIEJĄCY-NAPRAWDĘ"

Najważniejszym pojęciem, które przewija się na okrągło przy okazji nowych produkcji, jest interakcja (ang. interaction). Po angielsku oznacza to tyle, co współzależność, wzajemne oddziaływanie. Jeśli mówi się, że gra jest interaktywna, upraszczając można to rozumieć, iż zawiera bogate warianty rozwoju akcji i nieliniowość fabuły. Wyobraźmy sobie, że siedzimy w kinie i widzimy jak gangster bierze na muszkę głównego bohatera. Trafić nie może, bo to dopiero połowa filmu - czyli przestrzeli, ewentualnie lekko zrani bohatera (zwłaszcza jeśli jest to el mariachi z Desperado) - ale zawsze zdarzy się tylko jedno z dwojga. Tymczasem, w grze akcja w tym przypadku może iść naprzód kilkoma torami! W zależności od podjętej decyzji, wybrana zostaje nowa ścieżka: bohater może uciec, strzelić, dogadać się z gangsterem, czy wreszcie - zostać zabitym. Warianty ścieżek tworzą drzewo. I choć oczywiście ilość kombinacji jest ograniczona (jeszcze kawałek stąd do rzeczywistego życia), to i tak najważniejszy jest sam fakt oddziaływania na bieg zdarzeń.



To czy twarz McDowella lub Walkena pojawi się w danej grze, wcale nie rzutuje na jej sens. Oni są tylko Twarzami, których obecność ma wytworzyć huczek wokół gry. O ileż realniejszy od nich jest na przykład pół-robot Lex ze znakomitego BIOFORGE /1995/. W grach liczą się reguły, zaś takie rzeczy jak Twarze są jedynie opakowaniem. Owszem, przyjemnie jest poobserwować, jak McDowell ze zmarszczonym czołem filozofuje sobie: „Ceną pokoju jest wieczna podejrzliwość" - tyle że nie ma to bezpośredniego wpływu na akcję. Autorzy gier po prostu upajają się tym, że mogą mieć u siebie gwiazdy filmu. Powtarzam jednak - nie one stanowią przyszłość tego przemysłu. Stanowi ją coraz większa interakcja.

Za kilka lat zamiast wyjazdu na wczasy trzeba będzie założyć na głowę połączony z komputerem helm i wybrać, którą z wielkich stolic chce się odwiedzić. Na miejscu będzie można poznać wirtualnych znajomych, obejrzeć sobie telewizję, w której z kolei zobaczymy... sen we śnie, który z kolei jest snem w jakimś innym śnie. Obecnie łączny obrót światowego rynku gier wynosi prawie 15 miliardów dolarów. I szybko rośnie.

GALERIA SŁAW AKTORSKICH

Malcolm McDowell

W kinie zasłynął rolami w trylogii reżysera pokolenia angielskich „młodych gniewnych" Linsday'a Andersona: „Jeżeli" /1968/, „Szczęśliwy Człowiek" /1973/, „Szpital Britannia" /1982/. Pamiętną rolą Alexa zapisał się w ekranizacji powieści Anthony'ego Burgessa „Mechaniczna Pomarańcza" /1971/.
McDowell w początkach kariery zwykł grywać ludzi nieprzystosowanych do środowiska społecznego, w którym przyszło im żyć. Nieprzystosowanie rodziło dramat, w filmach Andersona ukazany na przestrzeni piętnastu lat życia tych samych bohaterów. Z czasem McDowell ustatkował się. Skończył z rolami buntowników, zaczął przyjmować role drugoplanowe. Zdarzyło mu się zagrać nawet w pół pornograficznym knocie Tino Brassa - „Kaligula".

John Hurt

Aktor ów, o charakterystycznej, zmęczonej twarzy, posiada największe doświadczenie spośród wszystkich, którzy pojawili się w grach komputerowych. W obsypanym Oscarami „Oto głowa Zdrajcy" /1966/ zagrał obok Paula Scofielda, Vanessy Redgrave oraz samego Orsona Wellesa. Dwukrotnie nominowany do Oscara: po raz pierwszy w kategorii roli drugoplanowej za „Midnight Express" /1978/ Alana Parkera. Rola pokrzywdzonej przez los ofiary w wyreżyserowanym przez Davida Lyncha obrazie „Człowiek Słoń" /1980/ przyniosła mu kolejną nominację, tym razem w kategorii aktora pierwszego planu.
John Hurt pojawił się również w „Obcym" /1979/. To właśnie on, po wyjściu na powierzchnię nieznanej planety, został zaatakowany przez kosmiczną zarazę. Jako ciekawostkę można podać, że Hurt wziął udział w parodii s-f „Kosmiczne Jaja" /1987/.
W grach widzieliśmy go jak na razie tylko raz, w PRIVATEER 2 /1996/, gdzie wcielał się w postać barmana.

Dennis Hopper

Buntownik pokolenia hipisów. W roku 1955, w wieku dziewiętnastu lat, wystąpił u boku Jamesa Deana w „Buntowniku bez powodu". Swą najsłynniejszą, otoczoną aurą mistycyzmu rolę zagrał w „Easy Rider" /1969/, którego to filmu był również reżyserem. Od pierwszych ról można dostrzec było tkwiący w nim pierwiastek szaleństwa, a wręcz - zło.
Z tego powodu David Lynch zaproponował mu rolę korzystającego z maseczki tlenowej psychopaty Franka Bootha w pamiętnym „Blue Velvet" /1986/. Nawiasem mówiąc, film ten przez wielu uznawany jest za bezpośredniego poprzednika dzieł Quentina Tarantino. Hopper nie tylko grał, ale również reżyserował („Kolory" - 1988), a do gier komputerowych trafił za pośrednictwem upiornego HELL: A CYBERPUNK THRILLER, gdzie użyczył swojego głosu oraz twarzy jednemu z występujących w grze diablów.

Christopher Walken

Można by powiedzieć - trzeci obok Hamilla i McDowella bywalec baru „Pod Zgniłym Monitorem". Walken stosunkowo późno dołączył do tego towarzystwa. Po raz pierwszy widzimy go w wydanym na początku 1996 roku horrorze RIPPER, jego drugim wejściem na pole gier była rola w PRIVATEER 2.
Trudno to sobie wyobrazić, ale Christopher Walken grając swą pamiętną rolę Nicka w dramacie wojennym „Łowca Jeleni" /1978/ był już 35-latkiem! Dwa lata później w jego aktorskiej karierze nastąpiła katastrofa. Wystąpił bowiem we „Wrotach Niebios" /1980/, najbardziej spektakularnej klapie w całej historii Hollywood. Owa superprodukcja miała być dziełem przełomowym, okazało się jednak, że publiczność nie zaakceptowała „alternatywnej historii Dzikiego Zachodu", jakże innej od wpajanej widzom przez klasyczne westerny.

Mark Hamill

Któż nie zna tej twarzy? Toż to Luke Skywalker, bohater filmowego komiksu (rzesze fanów wybaczą chyba to sformułowanie?) Gwiezdnej Trylogii. Dla czystej formalności przypomnijmy: „Gwiezdne Wojny" /1977/, „Imperium Kontratakuje" /1980/ i „Powrót Jedi" /1983/. Hamill pozostał aktorem jednej roli: żaden z jego późniejszych występów nie zyskał choćby ułamka popularności powyższego dzieła. Miał później poważny wypadek samochodowy, otarł się o filmy erotyczne, zagrał kilka epizodycznych ról w kinie, jak choćby w „Szpitalu Britannia", gdzie pierwsze skrzypce grał Malcolm McDowell. Nomen omen - ciekawy to przypadek, że dwójka aktorów spotkała się najpierw w filmie, potem zaś w grze komputerowej - mowa rzecz jasna o trzeciej i czwartej części WING COMMANDER.

Tim Curry

Tim Curry przez kinomanów kojarzony będzie zawsze z rolą, jaką zagrał w „Rocky Horror Picture Show" 1973/. Wcielił się tam w transwestytę Franka N. Furtera. W ostatnich latach Curry pojawia się w kinie w rolach drugiego planu: „Home Alone 2" /1992/, „Trzej Muszkieterowie" /1993/, „Cień" /1994/, „Congo" /1995/. W miarę spadku pozycji Curry'ego jako aktora, rośnie jego zainteresowanie udziałem w grach. Pierwsze jego wejście na tę arenę sprowadziło się do podłożenia głosu Gabrielowi Knightowi, tytułowemu bohaterowi rewelacyjnej produkcji SIERRA ON-LINE /1993/, następnie zaś zagrał we FRANKENSTEIN /1995/. Zaprezentował tam pokaźny zestaw min i gestów szalonego doktorka.

Margot Kidder

Margot Kidder w UNDER A KILLING MOON grała barmankę z lokalu o wieloznacznej nazwie Broken Skull. W pewnym momencie wyjmowała nawet pistolet, grożąc głównemu bohaterowi, asowi wśród detektywów - Texowi Murphy'emu. Jej nazwisko było najsłynniejszym spośród wszystkich, jakie pojawiły się w napisach początkowych UNDER A KILLING MOON.
Kidder można nazwać aktorką lat '70. Wtedy to wystąpiła w najgłośniejszych filmach, m. in. w „Siostrach" Briana de Palmy /1972/ oraz „Wielkim Waldo Pepper" /1973/. Pojawiała się również w „Supermanie". W ostatnich latach głośna stała się z niechęci do Hollywood, jaką demonstruje w licznych wywiadach.

Tia Carrere

Tia Carrere, to ta piękna zła pani o azjatyckiej urodzie, z którą Arnold S. zadarł w „Prawdziwych Kłamstwach". Wcześniej pojawiła się w „Świecie Wayne'a" /1992/ i „Wschodzącym Słońcu" /1993/, a ostatnio podziwialiśmy ją na naszych ekranach w „Młodocianych Zagniewanych" /1996/.
W grach pojawiła się na razie jeden jedyny raz: w DAEDALUS ENCOUNTER /1995/ odtwarzała astronautkę. Uwięziona w statku kosmicznym, dryfowała w stronę gwiazdy, wprost ku zagładzie.

Mathilda May

Francuska aktorka młodego pokolenia, porównywana z Isabelle Adjani. Podobnie jak ona, May potrafi grać role bardzo śmiałe. Wystąpiła w „Nagim Tangu" /1991/ oraz w filmach uznanych reżyserów, takich jak Michael Blanc czy Claude Chabrol. W ostatnich trzech latach jej kariera aktorska trochę jednak przygasła. W grze komputerowej zadebiutowała w zeszłym roku, rolą w PRIVATEER 2.

TOMASZ PRZYJEMSKI

BOHATER GRY TIMELAPSE ODBYWA PODRÓŻ W CZASIE. PRZEMIERZA ZAPOMNIANE CYWILIZACJE INDIAN MAJA I ANASAZI, STAROŻYTNYCH EGIPCJAN ORAZ TAJEMNICZEGO LUDU WYSPY WIELKANOCNEJ. FANTASTYCZNA HISTORIA OPOWIEDZIANA W GRZE ŁĄCZY POWSTANIE TYCH CZTERECH KULTUR Z INTERWENCJĄ PRZYBYSZÓW Z KOSMOSU, KTÓRZY OSIEDLILI SIĘ NA MITYCZNEJ WYSPIE ATLANTYDZIE I STAMTĄD WYRUSZYLI, BY OŚWIECAĆ SKUPISKA PRYMITYWNYCH ZIEMIAN.

ZAGINIONE

CYWILIZACJE

ANASAZI

Słowo Anasazi pochodzi z języka Indian Navajo i — w zależności od wymowy — oznacza Wrogich Przodków albo Starożytnych, Którzy Nie Są Nami. Lud ten zamieszkiwał w rejonie obecnych stanów Colorado, Nowy Meksyk, Arizona i Utah, od początku naszej ery do roku około 1300. Wrodzy Przodkowie, pozostawiwszy swe osobiste rzeczy, nagle masowo opuścili domostwa, by już nigdy do nich nie powrócić.

Anasazi, zwani również Ludźmi z Pueblo, mieszkali w stawianych jedno na drugim sześciennych pomieszczeniach, połączonych ze sobą systemem drabin. Nierzadko owe kompleksy mieszkalne budowano na stromych ścianach skalnych urwisk. Ludzie z Pueblo uprawiali kukurydzę, fasolę i dynie, polowali i zajmowali się zbieractwem. Byli również zdolnymi rzemieślnikami: robili tak szczelne kosze, że mogli

w nich trzymać wodę i tak doskonałe gliniane garnki, że zboże przetrwało w nich 700 lat.

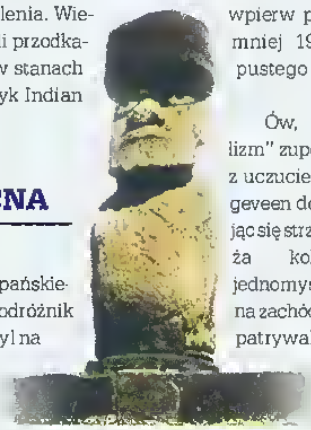
Utrzymywanie harmonii z naturą było dla Ludzi z Pueblo kluczem do przetrwania, co, być może, znalazło swe odbicie w ich filozofii. Uważna obserwacja Słońca, Księżyca i gwiazd niezbędna była przy planowaniu, kiedy zasiać i kiedy przygotować się do zimy. Jak w wielu agrokulturach, rytuały przypisano corocznym wydarzeniom, takim jak zimowe przesilenie czy początek okresu żniw. Wiosna i lato były poświęcone głównie pracy w polu i zbieraniu dzikich roślin, jesień i zima — myślistwu.

Podobnie jak wiele innych prehistorycznych ludów, także Anasazi zajmowali się malowaniem obrazów na kamiennych ścianach swych domostw. Archeolodzy domyślają się, że ich ulubiony motyw — spirale — odnosił się do Słońca lub do upływu czasu, zaś promienie światła, przecinające spirale pod różnymi kątami, symbolizowały wiosenne i jesienne równonoce oraz zimowe i letnie przesilenia. Wierzy się, że Anasazi byli przodkami żyjących obecnie w stanach Arizona i Nowy Meksyk Indian Hopi i Zuni.

Wokół tego tajemniczego rysunku obraca się w TIMELAPSE grupa zagadek świata Anasazi.

WYSPA WIELKANOCNA

W Wielkanoc roku pańskiego 1772 holenderski podróżnik Jacob Roggeveen odkrył na Pacyfiku pewną wysepkę. Ochrzcił ją — od daty — Wyspą Wielkanocną. Miejscowy lud nazywał ją dalej po swojemu — Te Pito O Te Henua, co oznacza, „Pępek Świata". Tahitańscy żeglarze z czasem nazwali mieszkańców i ich wyspę Rapa Nui czyli Wielka Rapa, gdyż przypominała im (jeszcze mniejszą) wysepkę francuskiej Polinezji. Ćwierć wieku później, w roku 1888, Wyspę Wielkanocną zaanektowało Chile.



Długi na 24 km, a szeroki na 12 kawałek wulkanicznej skały, otoczony bezmiarem wód Pacyfiku, jest najbardziej osamotnionym miejscem na świecie. Jeśli chcielibyśmy złożyć wizytę sąsiadom, należałoby wpierw pokonać co najmniej 1900 kilometrów pustego oceanu.

Ów, „prowincjonalizm" zupełnie nie licował z uczuciem, jakiego Roggeveen doznał przyglądając się strzegącym wybrzeża kolosom, które jednomyślnie spoglądały na zachód. Czego tam wypatrywały? Na wyspie znajduje się ponad 600 moai,

wadzeni (jak glosi legenda) przez Hotu Matua. Osiedliwszy się na wyspie, poczęli tworzyć swą odizolowaną, tajemniczą kulturę. Poza statuami mogą szczycić się wynalezieniem tzw. rongo-rongo, jedynego pisanego języka w całej Oceanii.

które ważą od 25 do 100 ton. Największa z nich to 10 metrowa Ahu Te Pito Te Kura, „Pępek Światła", najsłynniejsza zaś kolekcja to siedem rzeźb Ahu Nau Nau, wśród których cztery mają czapki ważące po 8-9 ton każda. Do dziś nie wiadomo, jak odbywał się transport tych gigantów. Rapa Nui pytani odpowiadają, iż moai szły same... Zbocza Rano Raraku pokryte są rzeźbami w różnych stadiach wykończenia. Wydaje się, że artyści nagle, między jednym a drugim uderzeniem dłuta przerwali swą pracę, by nigdy do niej nie powrócić.

W roku 1868 świeżo nawróceni Rapa Nui przysłali biskupowi Tahiti, jako oznakę szacunku, długi splot ludzkich włosów owinięty wokół starej tabliczki. Biskup, rozpakowawszy prezent, ku swojemu zdumieniu odkrył, że drewno pokryte jest hieroglifami. Było to rongo-rongo. Rapa Nui, jako jedyny naród na obszarze całej Oceanii, potrafili zapisywać swoje myśli.

Wokół początku osadnictwa na wyspie narosło wiele kontrowersji. Skandynawski podróżnik i pisarz Thor Heyerdahl na podstawie podobieństw do rzeźb Inków wysnuł hipotezę, iż artyści, którzy wykuli statuy, byli z pochodzenia Peruwiańczykami. Pojawiły się również głosy, że Wyspa Wielkanocna jest pozostałością zatopionego kontynentu, albo takie, że niegdyś odwiedziły ją pozaziemskie istoty. Archeolodzy utrzymują, iż wyspę skolonizowali, około roku 400, Polinezyjczycy pro-

MAJOWIE

Indianie Maja stworzyli jedną z najświetniejszych i najpotężniejszych kultur środkowoamerykańskich, a ich państwo rozwijało się do roku 1521, kiedy to hiszpańscy konkwistadorzy utopili w morzu krwi 3000 lat indiańskiej cywilizacji.

Majowie żyli w środkowej Ameryce, na terenie, w którego skład wchodzą obecnie Jukatan, Gwatemala, Belize i południowe prowincje Meksyku. Położony pomiędzy równikiem a Zwrotnikiem Raka obszar rozciąga się na 900 kilometrów, a z zachodu na wschód jego szerokość wynosi 550 kilometrów. Rozległe imperium Majów miało postać sieci gęsto zaludnionych państw-miast o uporządkowanym systemie klasowym. W takim systemie społeczno-politycznym rozwijały się rzemiosło artystyczne i medycyna, a astronomia i astrologia osiągnęły niezwykle wysoki poziom zaawansowania. Majowie wynaleźli pismo hieroglificzne, w matematyce odkryli zero, a ich kalendarz był o wiele dokładniejszy od gregoriańskiego, którego my używamy po dziś dzień.

Używamy w matematyce dziesięciu cyfr. Majowie posługiwali się sytemem liczenia o podstawie 20. Cyfry Majów były kombinacją kropek i kresek, kropki symbolizowały 1, kreski 5. Liczby zapisywało się nie od lewej do prawej, lecz od góry do dołu.

STAROŻYTNY EGIPT

Niewielu zjawiskom kulturowym poświęcono tyle uwagi, co starożytnemu Egiptowi wraz z jego piramidami. Po ponad 4500 latach kolosy te wciąż spowija mgiełka tajemnicy. Egipcjanie swoje sekrety zabrali na tamten świat. Zanim na początku XIX wieku doszło do rozszyfrowania hieroglifów, niewiele można było o piramidach powiedzieć. Większość danych pochodziła ze źródeł takich, jak żyjący w V wieku przed Chrystusem grecki historyk Herodotos, który opisywał piramidy jako grobowce Cheopsa, Chefrena czy Mykerinosa. I miał rację, choć podawane przez niego dalej informacje nie znalazły pokrycia w faktach, a lwia ich część wręcz budzi śmiech. Herodotos donosił bowiem na przykład z całą powagą, iż budowa odbywała się przy użyciu drewnianych dźwigów. Innym razem — że córka Cheopsa oddawała się pospólstwu, by uzyskać budulec na własną piramidę (jeden klient — jeden kamień), lub że Wielką Piramidę łączył z Nilem podziemny kanał, tworząc wewnątrz niej jezioro, na środku którego, na wyspie, spoczywał Cheops.

Egipcjanie wierzyli, iż ich faraonowie są bogami. Boski władca po zgonie nadal winszował sobie należytego komfortu, grobowce musiały być więc trwałe i dobrze zaopatrzone, przy tym widoczne i bezpieczne zarazem. Ponieważ trudno pogrzebać nieskończone zapasy jedzenia wraz z rzeszą sług, dobra te reprezentowane były tylko symbolicznie, co duchom w zupełności miało wystarczyć. Egipcjanie wierzyli, że faraonowie opuszczają czasem miejsca spoczynku, by ich „ka", wstąpiwszy w świątynne statuy mogły wysłuchać modlitw wiernych.

Pierwszy duży grobowiec kazał zbudować architektowi Imhotepowi założyciel trzeciej dynastii Zoser — była to piramida schodkowa. W sto lat później Snofru, założyciel czwartej dynastii, zbudował dwie piramidy, a około roku 2600 przed Chrystusem jego syn Cheops stał się pomysłodawcą najsłynniejszej piramidy, tej w Gizie. Później obok niej urosły piramidy Mykerinosa i Chefrena.

A Atlantyda? Osobny artykuł poświęcony tej mitycznej wyspie znajdzie się w jednym z następnych numerów. Wyśmienitą ku temu okazją będzie rychłe pojawienie się na rynku hajecznie zapowiadającej się przygodówki „Tales of Atlantis" (szczegóły w dziale Nowości).

PAPIEROWE pola bitew

BERGER

Ten często stosowany zwrot - „papierowe pola bitew" - może oznaczać tylko jedno. Tak, Czytelniku, wkraczasz wraz z nami w świat magii i przygody tradycyjnych gier planszowych. W dziale poświęconym tej tematyce będziemy prezentować Ci recenzje ukazujących się na polskim rynku wydawniczym nowych gier, przypominać stare gry, przedstawiać sposoby tworzenia własnych gier na użytek domowy. Te ambitne zamierzenia nie będą możliwe bez udziału naszych czytelników, do których apelujemy w tym miejscu o nadsyłanie własnych pomysłów i rozwiązań dotyczących tak gier, jak i techniki ich tworzenia. Prosimy również o przesyłanie ciekawostek i wygrzebanych smaczków związanych z historią wojskowości, które pomogą innym czytelnikom w tworzeniu gier lub po prostu naświetlą im jaśniej dzieje walczącej części ludzkości.

Redakcja

GRY TOWARZYSZĄ CZŁOWIEKOWI OD TYSIĄCLECI. ZABAWA KAMIENIAMI, PATYCZKAMI - SŁUŻYŁA RODZRYWCE, HAZARDOWI, A CZASEM I WRÓŻENIU. JEDNAK CI, KTÓRZY MIELI PRAWO NOSIĆ MIECZ PRZY BOKU, SZYBKO ZORIENTOWALI SIĘ W MOŻLIWOŚCIACH, JAKIE NIOSŁY ZE SOBĄ TE PROSTE ZABAWY. SZACHY I WARCABY WYRABIAŁY W PRZYSZŁYCH KRÓLACH, ARYSTOKRATACH CZY GENERAŁACH ZMYSŁ STRATEGICZNY, WYRABIAŁY CIERPLIWOŚĆ I UCZYŁY OSTRZEGANIA ZALEŻNOŚCI MIĘDZY FIGURAMI.

Gry planszowe, oparte na zasadzie szachownicy, wykorzystywali już Mongolowie do planowania wypraw i bitew. W Europie ten rodzaj planowania przyjął się w XVIII wieku, ale na dobrą sprawę rozwinął się dopiero w XIX wieku w armii pruskiej. Oprócz gier sztabowych organizowano objazdy terenowe, dzięki czemu świetnie przygotowano np. obronę Prus Wschodnich w 1914 r. (właściwa sieć kolejowa, umocnienia). Nie tylko zresztą Prusacy wykorzystywali gry wojenne do planowania działań. Również Rosjanie w 1913 r., podczas gry w Kijowie, mogli ujrzeć stan własnej gotowości do wojny (a właściwie jej brak). To, że nie wyciągnięto z symulacji odpowiednich wniosków, miało swoją przyczynę w innych czynnikach, pozamilitarnych, takich jak chociażby polityka czy gospodarka.

Współczesne gry planszowe, z popularnym podziałem na etapy gry, z występowaniem stref kontroli i heksów na planszy — zyskały największe uznanie w Stanach Zjednoczonych w latach sześćdziesiątych. W Polsce apogeum zainteresowania grami planszowymi przypadło na lata osiemdziesiąte i początek dziewięćdziesiątych. Wtedy też narodziły się „giganty" polskiego rynku wydawniczego — ENCORE, SFERA, DRAGON, No 1 NOVINA.

Triumfalny pochód planszówek trwałby pewnie do dzisiaj, gdyby nie pojawienie się komputerów osobistych. Komputery otworzyły nowe możliwości przed graczem, pochłaniając przy tym mniej jego cennego czasu. Gry planszowe nie trafiły jednak na śmietnik historii, mają swoich (może tylko nie tak już licznych, jak drzewiej bywało) zagorzałych zwolenników, i grupę odbiorców wśród tych wszystkich, których nie stać na zabawkę kosztującą kilka pensji rodziców.

Nie wydaje się jednak, by planszówki miały definitywnie zaniknąć w momencie powszechnej „cyfryzacji" wszystkich i wszystkiego. W porównaniu z grami komputerowymi, ich papierowi krewni posiadają wszak istotne zalety. Pierwszą i najważniejszą jest możliwość grania w jedną grę przez kilka osób. Dotyczy to zarówno gier familijnych (np. MONOPOLY, CHIŃCZYK), skupiających całe rodziny, jak i czysto strategicznych. Gdy twarzą w twarz stoimy z innymi graczami, możemy wpływać na ich decyzje poprzez zabawianie, odwracanie uwagi, denerwowanie itp. Może nam to przynieść wymierne efekty w postaci częstszych błędów naszych oponentów. Jest to jeszcze bardziej widoczne w grach dyplomatycznych (np. planszowe gry KSIĄŻE, CIVILIZATION), w których bezpośrednie oddziaływanie na partnerów zabawy może odwrócić sojusze, a oczywistą klęskę zmienić w zwycięstwo.

Próbą wprowadzenia opisanej powyżej cechy planszówek do gier komputerowych jest powstanie opcji MULTIPLAYER, która zazwyczaj umożliwia grę z innym człowiekiem poprzez sieć, modem lub kabel. Nie jest to jednak to samo, co mieć partnerów rozgrywki na wyciągnięcie ręki i graczom ciąży ten brak fizycznego kontaktu z oponentami (kolejną odpowiedzią na tę bolączkę ma być system HEAD TO HEAD). Nikomu przy zdrowych zmysłach nie wystarczą przecież krótkie i enigmatyczne tekściki przesyłane wzajemnie na ekran przeciwnika.

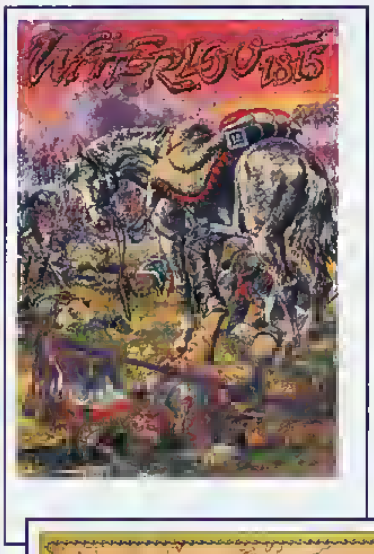
Inną zaletą papierowych gier strategicznych jest możliwość objęcia umysłem całości rozgrywki przez pojedynczego gracza. Nie rozprasza go mały rozmiar monitora, nie musi wielokrotnie przesuwać planszy, by zobaczyć ją w całości. Unika dzięki temu błędów i pomyłek powodowanych przez fałszywe postrzeganie sytuacji. Zamieszczane w grach komputerowych mapki strategiczne nie zawsze rozwiązują ten problem.

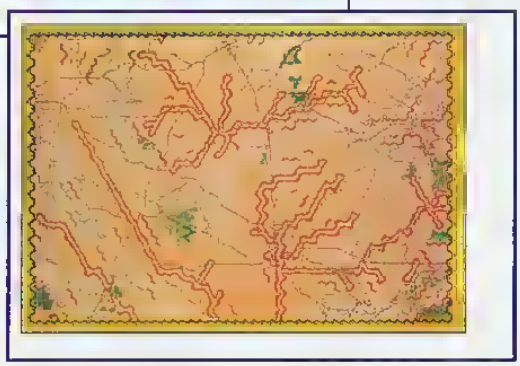
Najważniejszym jednak czynnikiem, wyróżniającym planszówki, jest misterium towarzyszące każdej rozgrywce. Przygotowanie do gry zajmuje kilkadziesiąt minut, a dobra partia trwa nawet do kilku dni. W tym czasie mobilizujemy wszystkie siły wiedząc, że nasze postępowanie będzie skutkować za kilka godzin, a także, że nie da się go odwrócić (odsejwować). Trudno to wyrazić słowami, ale prawdziwa rozgrywka to skomplikowany proces, pełen powagi i namaszczenia, nie przerywany myślą, że jeśli coś nawali, to zacznę od nowa. Stwarza to ogromne poczucie realizmu i bardzo wciąga, dając poczucie rzeczywistego i osobistego udziału w odgrywanych wydarzeniach. Nie dziwi więc fakt, że podczas sesji klubowych zawodnicy grający w planszówki przebierają się w historyczne stroje, a wiele turniejów rozgrywanych jest w historycznych miejscach.

Oczywiście, nie ma co popadać w przesadę. Gry komputerowe dopiero zaczynają pokazywać, na co je naprawdę stać. Wiele mankamentów, które jeszcze kilka lat temu wymieniłbym w tym artykule — dziś zostało już usuniętych. Komputerowe klony planszówek zawsze będą je przewyższać oprawą graficzną i dźwiękową, ilością danych opisujących konkretny oddział lub zdarzenie, skomplikowaniem przepisów i obliczeń matematycznych. Ale jeszcze długo nie będą miały jednej istotnej cechy. Nie będzie ich można, w krótkim czasie, wykonać samodzielnie w domu. A jak zrobić ciekawą planszówkę, dość skomplikowaną, realistyczną, a przy tym ładną od strony artystycznej — opowiem wam w kolejnych odcinkach cyklu „Papierowe Pola Bitew".

WATERLOO 1815

Na tę grę wszystkim wielbicielom epoki napoleońskiej przyszło czekać prawie 5 lat. W międzyczasie WATERLOO 1815 zmieniło nieco swe oblicze,





uproszczono przepisy, wyeliminowano co bardziej nowatorskie pomysły. Mimo to jest nadal grą bardzo skomplikowaną i dość realistyczną, z którą spośród programów komputerowych mogą konkurować tylko gry z serii BATTLEGROUND oraz AGE OF RIFLES.

WATERLOO 1815 przedstawia najważniejszą bitwę kampanii belgijskiej. Biorą w niej udział wszystkie historyczne jednostki wojskowe (na poziomie batalionów piechoty, pułków kawalerii, baterii artylerii). Gracz ma możliwość sprawdzenia osobiście, czy Napoleon musiał przegrać, a jeżeli tak to dlaczego. Skala gry (1 heks reprezentuje 120 m rzeczywistego terenu, 1 punkt siły 120 żołnierzy lub 2 działa, 1 etap — 20 minut) sprzyja realności przebiegu rozgrywki, ponieważ przy tej ilości żetonów nie ma mowy o matematycznym mendzeniu nad każdym starciem.

Podstawową zaletą gry jest jednak ukazanie zależności pomiędzy poszczególnymi rodzajami broni oraz wzajemnego ich oddziaływania. Podobnie rzecz się ma w odniesieniu do szyków piechoty i kawalerii. Tworzy to plastyczny obraz pola walki, gdzie gracz musi planować kolejne działania (poprzez odpowiednie ustawienie i szyk) na kilka etapów naprzód. Zupełnym novum, i rzadko występującym w grach taktycznych, jest możliwość atakowania tylko z jednego heksu. Likwiduje to styl gry — „na otoczenie". Nie ma już sensu zajmowanie większości sąsiadujących z oddziałem wroga pól, by uniemożliwić mu ucieczkę. Zasadą staje się wyeliminowanie większości sił wroga poprzez zdemoralizowanie jak największej ilości jego jednostek. Swoją właściwą rolę zaczynają też grać rezerwy.

Dodatkową atrakcją jest także (wskazane przy liczbie żetonów przekraczającej 600) możliwość (konieczność?) grania w kilka osób. Niesnaski wśród sojuszników, wzajemne niezrozumienie i indywidualny styl każdego z graczy stanowią znakomite tło dla ostatniej walki Napoleona. Podsumowując: należy stwierdzić, że pomimo wielu mankamentów i niezbyt jasnej instrukcji, WATERLOO 1815 stanowi wartościową i poważną pozycję, która winna znaleźć miejsce w zbiorach każdego gracza.

WATERLOO 1815
(autorzy: D. Góralski/M. Rakowski/ P. Jankowski/K. Piątkowski)
Wydawca: DRAGON, 1996 r.,
cena 34,00 zł.
Stopień trudności — 7 (w skali 10-stopniowej).

Gra wojenna oparta na podziale rozgrywki na etapy, planszy na heksy. Dość duży stopień realizmu przepisów (tyraliery, szarże piechoty, różne szyki, dowódcy).

Decydująca bitwa kończąca epopeję napoleońską. Na polach Belgii Napoleon przegrywa walkę z siłami Sprzymierzonych (Anglicy, Prusacy, Holendrzy, Hanowerczycy i in.).

BAGRATION 1944
(autor: W. Zalewski)
Wydawca: DRAGON, 1996 r.,
cena 27,00 zł.
Stopień trudności — 3.

BAGRATION 1944

Wbrew tytułowi, gra przedstawia jedynie fragment (bynajmniej nie najciekawszy, ale zawierający elementy polskie) białoruskiej operacji zaczepnej Armii Czerwonej (czerwiec-sierpień 1944 r.). Zasadniczą osią gry są działania nad Wisłą i wokół Warszawy (przedstawiono nawet Powstanie Warszawskie). Mimo, że gra nie odtwarza najważniejszych działań operacji „Bagration", to jednak umiejętnie dobrany teren i sytuacja operacyjna sprzyjają szybkim zwrotom akcji (Niemcom nie starcza sił na utworzenie ciągłego frontu), a także nie pozwalają się nudzić żadnej ze stron (odpowiednio dobrany balans).

Zasady gry są przy tym bardzo proste (dla miłośników gry ARDENY 1944 bułka z masłem). Oddziały piechoty i czołgów poruszają się, walczą ze sobą, okopują się, budują przeprawy przez rzekę. Artyleria wspiera walkę innych oddziałów lub strzela samodzielnie. Nie bez znaczenia jest też wpływ dowództw, lotnictwa niemieckiego i grupowania jednostek z tego samego związku taktycznego, na wynik starć.

Jest to gra dla każdego, kto marzy o szybkim rozłożeniu żetonów, kilku rzutach kostką i odpoczynku (z uwagi na użycie kilku zaledwie fałdów mózgu). Jak mawiali Amerykanie: „idealna jako dodatek do orzeszków ziemnych", ale wcale przez to nie gorsza.

Gra przedstawia końcowy fragment rozpoczętej przez ZSRR w czerwcu 1944 r. operacji białoruskiej „Bagration", rozgrywającej się na ziemiach polskich. M. in. Powstanie Warszawskie oraz walki na przyczółku magnuszewskim staną się Twoim udziałem.

POWRÓT IMPERATORA

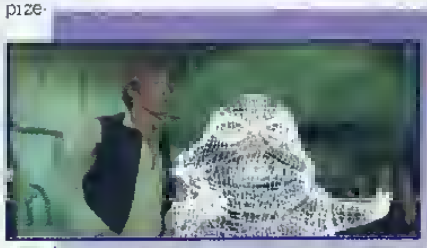
KILOGRAM

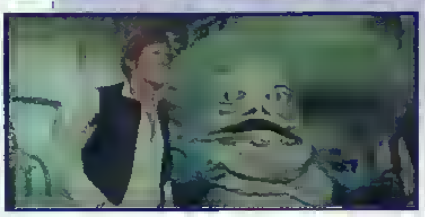
PRZED BUDYNEK WESTWOOD'S MANN VILLAGE THEATRE ZAJECHAŁA WIELKA LIMUZYNA, Z KTÓREJ WYSIADŁ HARISON FORD. KILKA MINUT PÓŹNIEJ Z RÓWNIE DŁUGIEGO SAMOCHODU WYNURZYŁ SIĘ MARK HAMILL. PO CHWILI POJAWIŁ SIĘ WITANY OGROMNYMI BRAWAMI BOHATER WIECZORU: GEORGE LUCAS. LUDZIE BYLI ZMĘCZENI I ZMARZNIĘCI. NA SWOICH ULUBIONYCH AKTORÓW CZEKALI PONAD DWIE GODZINY, A JEDNAK NA ICH WIDOK TŁUM ZACZĄŁ SKANDOWAĆ OKRZYKI POWITALNE. NAJWYRAŹNIEJ MOC BYŁA Z NIMI...

To prawda .. tego styczniowego wieczoru w Los Angeles zagościła tajemna moc rycerzy Jedi. O 19 30, dokładnie po dwudziestu latach, na ekrany powrócili Luke Skywalker i nie do końca „ciemny" Darth Vader. Pojawili się znów za sprawą reżysera Georga Lucasa, który zaprezentował nową edycję „Gwiezdnych Wojen" - filmu dla wielu pozostającego niedoścignionym wzorem produkcji science-fiction.

Lucas napisał sześć części Gwiezdnych Wojen, a zekranizował trzy z nich: Epizod IV, Epizod V i Epizod VI. W ten sposób część czwarta stała się pierwszą. Od lat obiecywał nakręcenie epizodów I - III, jednocześnie myśląc o poprawkach do zekranizowanej trylogii. Postanowił, że na dwudzieste urodziny serii sprawi wszystkim widzom wielki prezent. Zebrał swoich najlepszych specjalistów z firmy Industrial Light & Magic (nawiasem mówiąc założonej z myślą o noweli „Star Wars") i rozpoczął pracę. Rick McCallum, Paul Huston i Anne Polland pracowali jak szaleni, by ukończyć projekt w terminie. W charakterze jubileuszowego tortu wystąpiło 4,5 minuty niegdyś odrzuconych ujęć, oraz całkowite odświeżenie scen znanych z oryginału. Na najnowocześniejszych stacjach graficznych przetworzono cyfrowo każdą klatkę filmu, niwelując wszelkie oznaki zniszczenia taśm. Mark Hamill, odtwórca roli Luka Skywalkera wyraził na premierze filmu nadzieję, że odnowiono cyfrowo również jego wspaniałą fryzurę.

Do 1977 roku Lucas rozdysponował na nakręcenie pierwszej części Gwiezdnych Wojen 10 milionów dolarów. Dwadzieścia lat później dokręcenie kilku klatek i cyfrowa przerobka powstałych uprzednio kosztowało dokładnie tyle samo. To może wydawać się ekstrawagancją, ale warto pamiętać, że „Gwiezdne Wojny" zarobiły przez lata niewiarygodną sumę 400 milionów dolarów. Film prze-

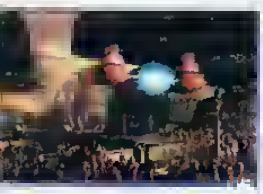


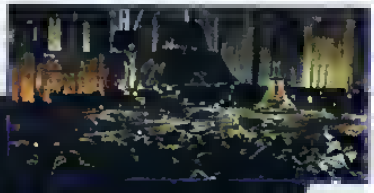


szedł do legendy, stąd starania, by nie zawieść zagorzałych fanów. Oni przecież każde ujęcie znają na pamięć. Odnowienie pozostałych dwóch części noweli („Imperium kontratakuje" i „Powrót Jedi") kosztowało Lucasa kolejnych 5 milionów. Pieniądze te już się zwróciły. Nikt chyba nie przypuszczał, że powtórne pojawienie się na ekranach Luka, Hana, Lei i dwóch blaszanych robotów R2D2 i C3P0 wzbudzi aż takie zainteresowanie. Fani pędem ruszyli do kin, w czym wielki udział miała przeprowadzona z wielkim rozmachem akcja promocyjna.

Najwięcej nowych scen ujrzymy w pierwszej części sagi. Lucas nakręcił kilka ujęć ukazujących miasteczko na pustyni, w którym Luke wraz

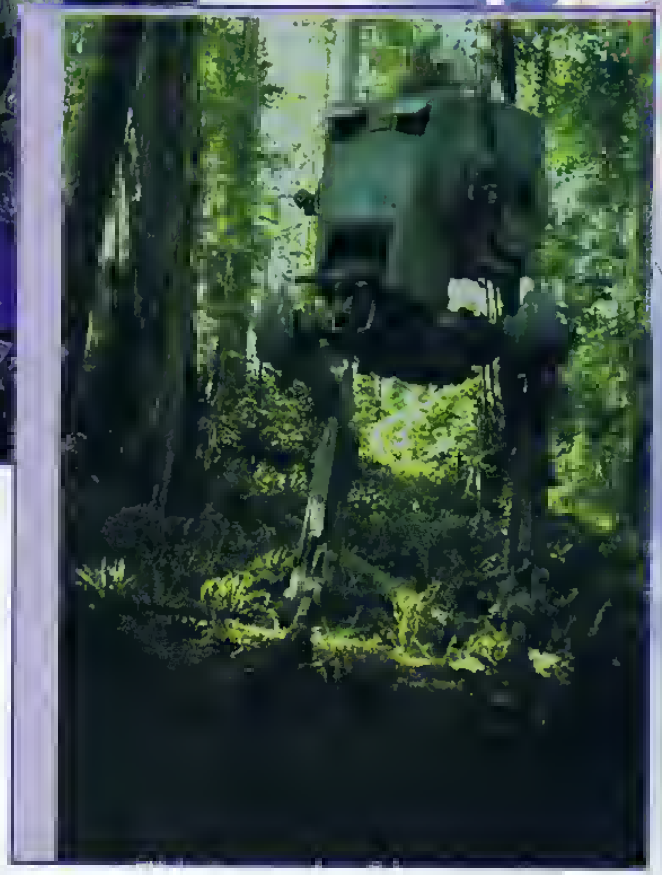
z Obi-wan Kenobim wynajmują statek „Millenium Falcon" od Hana Solo. Dzięki wykorzystaniu planu obszerniejszego, niż ten w roku 1976, miasto sprawia wrażenie większego, zaś na jego ulicach pojawiły się nowe obce stwory, przypominające hybrydę dinozaurów i smoków. W zupełnie nowej scenie Han Solo osobiście staje przed obliczem Pana Jabby - stwora, z którym w poprzednich wersjach konfrontuje się dopiero w „Powrocie Jedi". Scena z Jabbą została nakręcona już w 1976 roku, ale Lucasowi się ona nie podobała: widać było gołym okiem, że potwora gra aktor w lateksowym kostiumie. Przy zastosowaniu komputerów osiągnięto wreszcie efekt zadowalający reżysera.





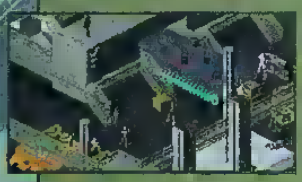
Wielu zmian doczekała się także część druga - „Imperium kontratakuje". W pierwszych minutach filmu Luke Skywalker dostaje się do jaskini odpowiednika ziemskiego Yeti (który, miejmy nadzieję, istnieje naprawdę!). W oryginale, znów ze względu na ograniczenia techniczne, niezbyt długo cieszyliśmy się widokiem tego potwora. Teraz możemy mu się lepiej przyjrzeć. Wiele nowych ujęć ujrzymy w Mieście w Chmurach, gdzie rezydował Lando Calrissian. zmieniono kilka budynków i dodano parę całkiem nowych. Wnikliwi pamiętają zapewne, że królestwo Landa zaszczycił swą obecnością Vader, by następnie udać się na swój gwiezdny niszczyciel w celu kontynuowania pościgu za Lukiem. Producent filmu postanowił ukazać nam prom, którym przemieszczał się Vader. Pokazano również zupełnie nowe sceny przelotu Lorda Ciemności z miasta do jego latającej bazy.

Część trzecia noweli - „Powrót Jedi" również doczekała się kilku zmian. Dotyczą one głównie pałacu Jabby. Skomponowano nową muzykę artystom umilającym czas władcy, a także wprowadzono kilka nowych, tańczących postaci. Nie są to jak widać kolosalne zmiany, ale uważny widz z pewnością je wychwyci. Generalnie, dodane szczególiki nie tworzą z Gwiezdnych Wojen nowej trylogii, lecz pozwalają wszystkim lepiej bawić się na filmie i tylko taki cel miał wprowadzający je reżyser. Trudno jest bowiem zmieniać zbytnio legendę, jaką stały się przez te wszystkie lata Star Wars. Legendę doceniamą nie tylko przez fanatyków fantastyki, ale i fachowych filmowców. W 1977 część pierwszą uhonorowano Oskarami za dźwięk, efekty specjalne, muzykę, kostiumy, montaż i nadzór artystyczny. Druga część w 1980 roku otrzymała Oskary za dźwięk i efekty, trzecia zaś, w 1983 roku, za efekty specjalne. Cóż, to prawdziwy hit. Szkoda tylko, że nowa edycja ukazała się w Polsce dopiero 21 marca, podczas gdy np. w Kenii można ją było zobaczyć już od 25 stycznia. Miejmy nadzieję, że w przyszłości większą moc będzie z naszymi dystrybutorami filmowymi i postarają się szybciej zaspokajać głód wszystkich kinomanów.



X-COM: THE APOCALYPSE

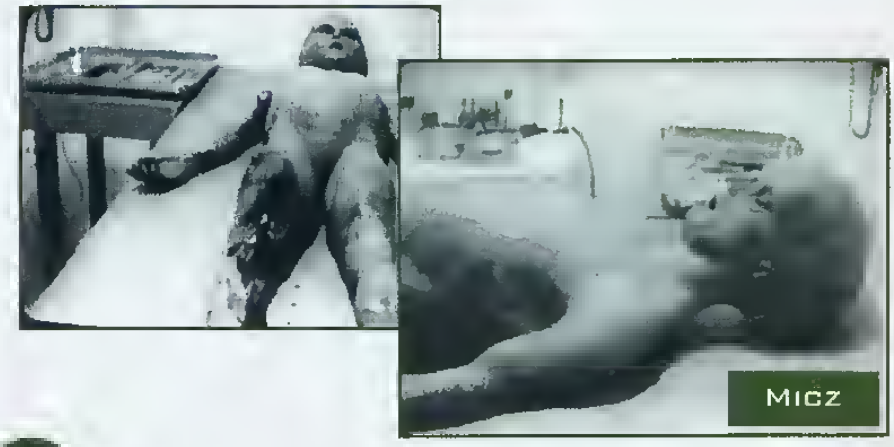
W 2040 zbudowane zostaje na Ziemi gigantyczne miasto Megalopolis, które wkrótce jednak staje na skraju zapaści. Szybko wychodzi na jaw, że za kryzysem stoją Ufici, przenikający do miast przez szczeliny czasoprzestrzenne i ingerujący w ludzkie umysły. Walkę ze zorganizowanym kartelem najeźdźców mogą podjąć jedynie doborowe oddziały X-COM (Extra Terrestrial Combat Unit). Pierwszym ich zadaniem stanie się wyeliminowanie przywódców spisku, następnie zabiorą się za demontaż Centrum Ufitów. W roku 2084 nadchodzi przepowiadana apokalipsa.



Nie bez przesady można powiedzieć, że X-COM: THE APOCALYPSE, kontynuacja znakomitych UFO: ENEMY UNKNOWN i X-COM: TERROR FROM THE DEEP, jest najbardziej oczekiwaną przez rzesze strategów pozycją. Co będzie nowego w THE APOCALYPSE? Oprócz wprowadzenia grafiki w wysokiej rozdzielczości (bezwzględny wymóg czasów) najważniejszą zmianą jest zastosowanie systemu walki w czasie rzeczywistym. Na wstępie każdej rozgrywki warunki początkowe ustawiane są losowo. Team X-COM ma większe możliwości wykonywania manewrów: czołganie się, wspinanie. Jednym z celów rozgrywki stanie się poznanie tajników obcej rasy — ilustracje do gry przygotował autor wielu grafiks-fi fantasy Tim White, znany choćby czytelnikom „Nowej Fantastyki". Premiera THE APOCALYPSE jest od dłuższego czasu odkładana, lecz wiosną, wedle zapowiedzi MICROPROSE produkt ma już być na 100% gotowy.

FILM Z ROSWELL

FILM Z ROSWELL



Kilka lat temu wielką sensację wzbudził niejaki Ray Santilli, ujawniwszy film przedstawiający sekcję przeprowadzoną na zekonych pasażerach statku pozaziemskiego, który rozbił się w 1947 roku w pobliżu amerykańskiej bazy lotnicze Roswell. Był to jeden jedyny przypadek w całej historii USA, kiedy to władze wojskowe wydały oficjalne oświadczenie o katastrofie latającego spodku. Słynne „Roswell statement" przekazane przez rzecznika prasowego bazy agencji AP, szybko trafiło do prasy na całym świecie (drukowali je m.in. New York Times, Washington Post, The Times). Dopiero kilka dni później złożone zostało dementi, zaś oficjalną wersją stała się od tego momentu awaria balonu meteorologicznego. Cywilni świadkowie, dotąd chętnie opisujący reporterom szczegóły wydarzenia, nagle nabrali wody w usta.

Fakty jednak pozostają faktami: dwa miesiące później, we wrześniu 1947 utworzone zostało CIA, do którego ściśle tajnych obowiązków należało — jak wskazują ujawnione dopiero za prezydentury Jimmy'ego Cartera dokumenty — badanie wydarzeń z Roswell i następujących po nim podobnych.

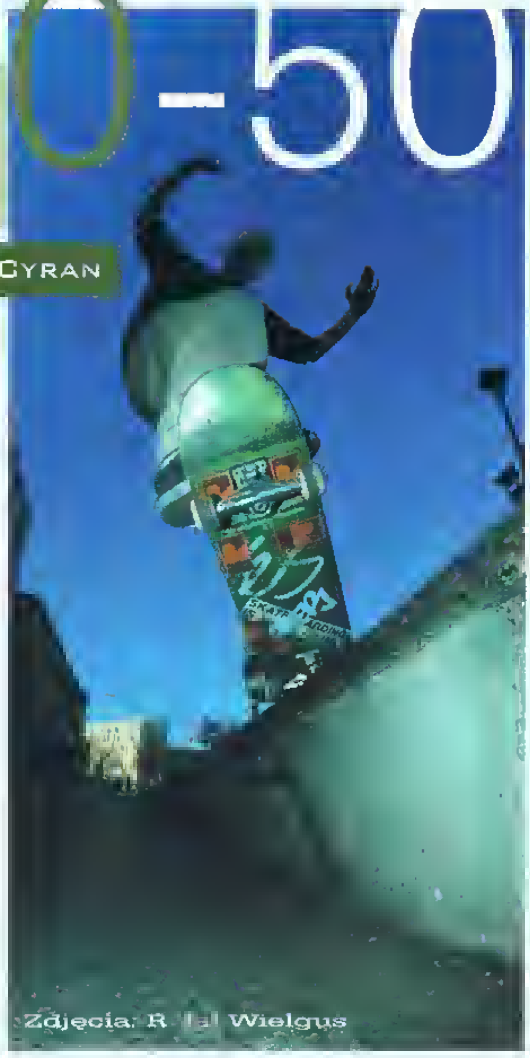
Niemal godzinny film został po raz pierwszy pokazany na kongresie badaczy UFO, potem zaś został publicznie wyemitowany przez satelitarną stację RTL. Laboratorium Kodaka zbadawszy kopię stwierdziło, że film biorąc pod uwagę numer serynny mógł zostać nagrany albo w 1987 roku, albo w 1967 roku, albo... dokładnie w roku „wydarzenia w Roswell". Sceptycy twierdzą, że film został sfałszowany, wskazywano choćby na amatorskie ustawienie kamery, brak zbliżeń w kluczowych momentach autopsji oraz dziwne zachowanie ubranych w szczelne kombinezony chirurgów. Jeszcze inni twierdzą, że film jest autentyczny, tyle że pokazuje sekcję przeprowadzaną na chorym na progerię — rzadką chorobę powodującą wyjątkowo szybkie starzenie się. Trzeba więc jasno powiedzieć, że ów film nie potwierdza, ani nie zaprzecza faktom mającym miejsce w 1947 roku. Ray Santilli sam przyznaje, że rozpowszechnił go dla pieniędzy.

Roswell stało się inspiracją choćby dla dla twórców X-Files, w którym to serialu agent specjalny Mulder często przebąkuje o tym wydarzeniu. Również w filmie „Twierdza" grany przez Seana Conneny bohater powiada, że jedną z najtajniejszych znanych mu tajemnic jest właśnie sekret Roswell. Prawda o tych wydarzeniach jest tak blisko, a jednocześnie tak daleko.

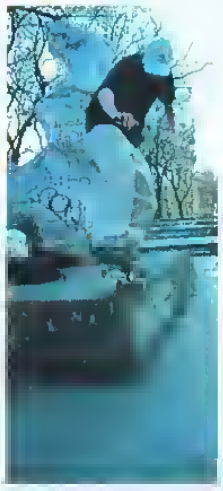
OLLIE NA 50-50

WYKONUJE CEZARY CYRAN

Podjeżdżaj do murka pod lekkim kątem. Tuż przed murkiem z ugiętych nóg robisz lekkie backside ollie tak, aby trafić truckami na krawędź murka. Robiąc 50-50 GRIND, musisz też nabrać odpowiedniej prędkości takiej, abyś po wskoczeniu nie zatrzymał się na przykład w połowie. Po krawędzi jedziesz na ugiętych nogach, stojąc mocno i stabilnie nogami na desce (cały czas musisz trzymać równowagę). Pod koniec murka, aby zejść i skończyć trick, unosisz lekko do góry nose deski lub robisz lekkie ollie.



Zdjęcia: R[illegible]l Wielgus



Cezary Cyran, skater z Warszawy jeździ szybko, agresywnie, pewnie i technicznie. Jest stuprocentowym skaterem - jego prawdziwa osobowość ujawnia się podczas jazdy.

RESET: Jak zaczęła się twoja przygoda ze skateboardingiem?

CC: Byłem wtedy w ósmej klasie i dowiedziałem się o skaterach od kolegi, który mieszkał przy kinie Capitol. Znalazłem skateshop i najpierw chodziłem, oglądałem. Potem zawracałem głowę rodzicom. W końcu ubłagałem ich i kupili mi deskę. Początki były trudne - nawet bardzo trudne. Podstawowego tricku, czyli ollie uczyłem się jakieś pół roku. Opłaciło się - w ciągu miesiąca skakałem już trzy decki.

RESET: Czy wszystkich tricków uczyłeś się sam?

CC: Ależ skąd, to jest chyba niemożliwe. Inspiracją były dla mnie głównie zagraniczne filmy oraz magazyny. Uczyłem się również podglądając lepszych kolegów i śledząc każdy program telewizyjny „Sami o sobie", w którym najlepsi polscy skaterzy opowiadali o skateboardingu.

RESET: Jaką jazdę preferujesz?

CC: Tylko i wyłącznie Street. Rampa lub „kosmiczne loty w skateparku" to nie dla mnie. Lubię jazdę w stylu chocolate/girl czy rythm, czyli murki, platformy itp. Jazda na deskorolce to odlotowa sprawa.

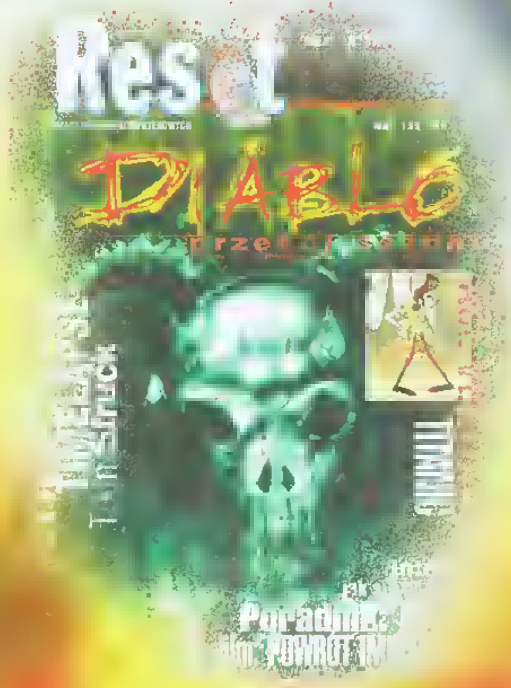
Rozmawiał: Wuer

NO-COMPLY PRZEZ SŁUPEK

WYKONUJE KRZYSZTOF GOSIEWSKI

Aby wykonać ten trick nie musisz wcale potrafić ollie, wystarczy, że potrafisz zdjąć przednią nogę z deski co nie powinno ci sprawić tyle kłopotu. Nie znalezienie odpowiednio wykrzywionego słupka. Ten słupek Krzysztof Gosiewski znalazł na parkingu przy poczcie na Woli w Warszawie, a skrzywienie powstało w wyniku colania jakiegoś samochodu. Zwróć uwagę w jakiej pozycji Krzysio najeżdża na przeszkodę. Ma ugięte nogi, a przednia noga stoi bliżej krawędzi deski ze strony, z której będzie zdejmowana. Tuż przed początkiem słupka należy zgrać ze sobą dwa ruchy: zdjęcie przedniej nogi na ziemię i jednoczesne wybicie się z niej oraz prowadzenie deski tylną nogą po całej długości słupka. Gdy deska traci styczność ze słupkiem i jest już w powietrzu, wówczas dołączasz do deski nogę z której się wybiłeś. Ładujesz swobodnie i na ugięte nogi. Powodzenia.

Jedyny pewny sposób na przegrzanie systemu...



wracamy za miesiąc...

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH